AMIGA Interface

NR.5•1989
PRIS:29.50

LIGHT,CAMERA , ACTION:

PÅ BESØG HOS CINEMAWARE



PIXEL BIO

PÅ UDFLUGT TIL MANDELCITY

AMIGA KONSTRUKTIONER:

BATTERI-UR OG RAM-AFBRYDER

Udgiver:
Forlaget Microtech
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg
Telefon: 86 80 08 77
Telefax: 86 80 07 55
Telex: 63 337 Ersilk DK
Telefontid: mandag til fredag kl 9-17.00
Chefredaktør:
Peter Erfurt
Redaktør:
Kenneth Bernholm
Redaktionelle medarbejdere:
Klaus Henning Sørensen
Bo Jørgensen
Heba
Jan Gravesen
Niels Lassen
Stephen Cooke (England)
Peter Connor (England)
Dan E. Andersen (USA)
Repro og sats:
Forlaget Microtech
Stig Nørhede
Jesper Høyby
Claus Nielsen
Tryk:
Colorprint North
Illustrationer:
Peter Hvidtved Larsen
Layout
Astrid Glahn
Jesper Busk Laugesen
Foto:
SR Foto
Distribution:
AVIS post, D.C.A.
Annonce ekspedition
Lasse Højgaard
Hotline:
Mandag kl. 14-16.00
på telefon 86 80 08 77
Abonnement:
Pris og indmeldelseskupon findes bagest i bladet. Abonnement (10 numre årligt) kan bestilles på forlagets adresse.
Bemærk:
Intet materiale fra Amiga Interface må reproduceres i nogen form. Citater med tydelige kildeangivelser accepteres. Vi prøver at undgå fejl i vore listninger og angivelser af priser mv., men forlaget kan under ingen omstændigheder drages til ansvar for forkert opgivne priser, forhandleroplysninger eller fejl i udlistning af programmer eller konstruktioner.

ISSN 0904-8774

Fra redaktionen

Nu sidder du altså endnu engang med det nye Amiga Interface i hånden. Hvorfor det først er udkommet nu, og hvorfor det ser ud som det gør skyldes mange ting, men det vigtigste er dog at det har været værd at vente på.

Vor hovedfeature denne gang er et besøg hos Cinemaware, hvor Amiga Interface's USA korrespondent, Dan Erland Andersen, snakker med Bob Jacobs om Cinemawares fortid og fremtid, bl.a. i anledning af udgivelsen af "Lords Of The Rising Sun" som vi også anmelder i dette nummer.

Det er også Cinemaware, der har givet inspiration til denne måneds forside, hvor det måske lige skal nævnes at billedet af den halvnøgne japanerinde, faktisk stammer fra en af scenerne i Cinemaware's nye spil. Ellers er alt ved det gamle i lille Danmark. Sommeren koger hjernen ud på dem der arbejder, mens andre ligger og slapper af på en strand på Ibiza ... suk !

På AI's redaktion har den sidste tid også været varm og træls, men vi har, som du kan se, alligevel fået banket et anstændigt sommernummer sammen. Vi fejrer inde i bladet vor 1 års fødselsdag med en artikel om os selv (nogen skal jo gøre det...), samt en lille sjov konkurrence, hvor vi stiller 3 Lattice-C pakker på højkant. Alt dette skyldes, at sommeren er en temmelig død tid hvad computere angår, så vi har valgt at tage lidt let på det hele, og gøre bladet mere underholdende på stranden, i stedet for oplysende foran Amiga'en.

Inden du nu kaster dig ud i bølgen blå med dit Interface i inderlommen, bør du først og fremmest vide at bladet ikke er trykt på vandfast papir. En anden og mere vigtig ting er, at du skal glæde dig til næste nummer af bladet, hvor vi sætter musikken i højsædet med bl.a. et besøg hos et af Danmarks største studier.

Det bliver det første forsøg i Danmarkshistorien på at lave et datatidsskrift, som et helt temanummer. Selvfølgelig vil det ikke kun dreje sig om musik, men jeg kan da allerede nu afsløre, at der vil blive mulighed for at vinde en synthesizer. Der er mange, der har henvendt sig til redaktionen på grund af databasen, som de ikke rigtig synes at have check på. For at gøre det helt klart, så har vi en database (bulletinboard), men der er altså ikke noget Amigaområde på harddisken.

Hvis læserne ønsker dette er der kun een ting at gøre, og det er at skrive til redaktionen. Får vi henvendelser nok, vil vi oprette et Amigaområde med alt vort public domain software, men indtil da må Amigaejere "nøjes" med at benytte vores bulletinboard, der til gengæld kan klare både PC og Amiga (og alle andre computere for den sags skyld).

Vor nyoprettede brevkasse er allerede blevet en vaskeægte succes, hvor alt og alle skriver breve i stakkevis om mange interessante emner. Vi kan kun blive ved med at opfordre læserne til at indsende breve, da det umiddelbart ser ud til at være et af de mest populære områder i bladet.

Her til slut er der vel ikke andet og mere at sige end god fornøjelse med Amiga Interface #5, og husk nu endelig at deltage i vore konkurrencer, samt at benytte kuponen bag i bladet på bedst mulige måde.

Kenneth Bernholm
Redaktør



Den evigt rodede redaktion, hvor bladene laves.

I dette nummer



Lords Of The Rising Sun - Læs anmeldelsen på side 35.

4. Nyheder - Hvad sker der på Amigascenen - Nyhedssektionen sprudler

8. På besøg hos Cinemaware - Film, fest og farver med AI i Californien

11. Det kom fra desserten - Se de første billeder fra Cinemaware's næste hit

12. På udflugt til MandelCity - Serien om spændende grafik fortsætter

14. Aegis Animagic - Endnu et animationsprogram, men kan det noget nyt ?

16. Pro Video Plus - Interaktiv video på højeste niveau



Bob Jacobs fra Cinemaware

18. Sodan stormer videre. Søren Grønbech er i Danmark og fortæller AI om hans fremtidsplaner. Bliver det Japan, Israel eller England ?

20. Amiga Interface - 1 år- Mød personerne bag Amiga Interface - hils på Johnny Disc m.fl.

25. Trashcan - Læsernes egen brevkasse, hvor alt kan besvares, købes, sælges og byttes ... er dit brev kommet med ?

28. Lækre konstruktioner - 2 nemme indgreb i din Amiga, der fordobler dens værdi

29. Tips og tricks - Load kommando, lige til at bruge fra CLI

31. Dragon Ninja - Imagine slår igen, denne gang med et helt fedt arkadespil

32. Rampage - Klaus Henning Sørensen vælter et par huse og æder et par helikoptere

34. Microprose Soccer - Amiga Interface anmelder som de første, Microprose Soccer



Personal Nightmare - Side 36.

35. Lords of The Rising Sun - Cinemawares nyeste udspil, se pixel-stegen på forsiden

36. Personal Nightmare - Følg med AI ud på kirkegården midt om natten

38. Art Gallery - En af årets flotteste samling læserbilleder ... hvem vandt ?

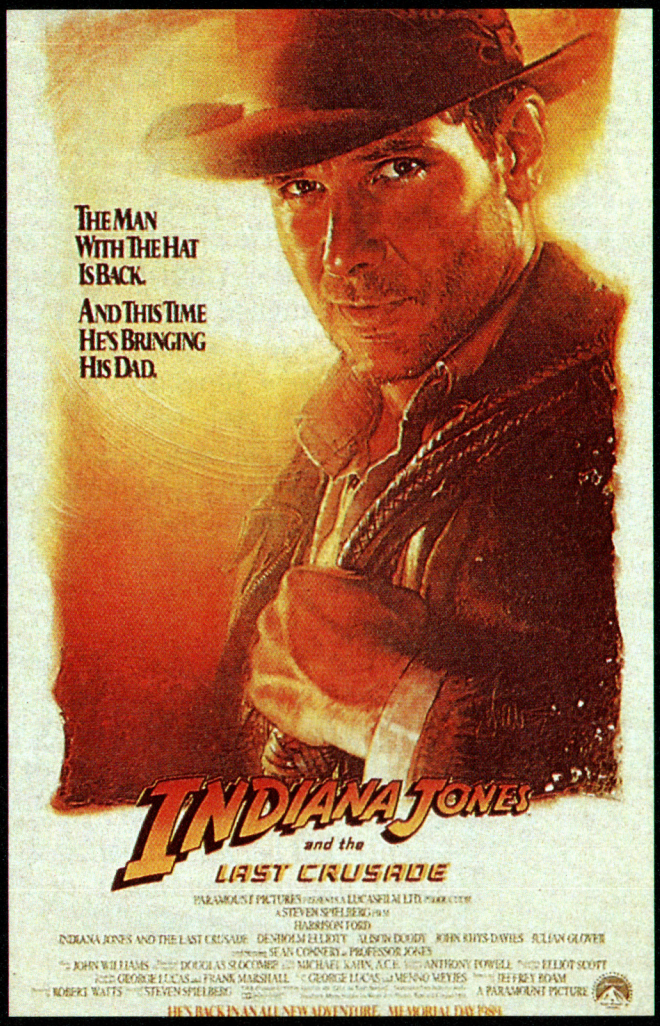
40. Amiga Comal - Endelig kommer skolesproget til Amiga ... Vi anmelder programmet og taler med Commodore

42. Bogormen - Kickstart Guide to Amiga, Grafik og Musik, C for begyndere ...

45. Eprombrænder - Vi brænder eprommer og laver autoboot-kort med alle favoritprogrammerne

48. PD Speciel - Nye public domain disketter - alt hvad hjertet kan begære

50. Mega Amiga Marked - Hard og software til spotpriser ... specielle medlemspriser



Manden med hatten er tilbage.

At spille helt

My name is Jones ... Indiana Jones. Denne sætning vil utvivlsomt skurre lidt i de flestes ører, hvilket nok er meget forståeligt. Efteråret nærmer sig, og det er på tide at trække folk i biograferne, hvilket Harrision Ford vil gøre med "Indiana Jones and the last crusade", mens Timothy Dalton spiller ud med "Licence to kill". Hvilken af de to film man skal se er meget nemt at afgøre ... dem begge naturligvis, men hvilket spil man skal købe kan godt kræve lidt mere overvejelse. Det er U.S. Gold der har produceret Indy og Domark der leger James Bond, hvilket der jo egentlig ikke er noget nyt i. Desværre er begge softwarehuse ikke ligefrem kendt for fantastisk kvalitet på Amiga'en, så spørgsmålet er, om man ikke hellere skulle købe et helt tredje spil.



On his bad side is a dangerous place to be.

EF pr. modem

Fra Commodore forlyder det, at man er ved at færdiggøre et europæisk Amiganet, hvor praktisk talt alle kan være med. Selve princippet minder meget om det amerikanske CATS (Commodore Amiga Technical Support), hvor udviklere kan stille spørgsmål til både hinanden og Commodore. Den europæiske version vil være inddelt i 3 grupper, hvor udviklere med produkter på markedet bliver højst rangerende, som "kommercielle" brugere.
Derefter kommer så "certified" brugere, dvs. personer, der arbejder på produkter til snarlig udgivelse. Endelig er der mulighed for menigmand, at blive "registreret" medlem. Så hvis du enten går og pusler med nogle småprogrammer som du behøver support til, eller hvis du måske er nybegynder, der ønsker at udvikle software på Amiga, var det måske en ide med et abonnemet på dette net. Alle brugere modtager månedsbladet "Amiga Mail", der redigeres af folkene der opfandt Amiga, så der skulle vist ikke være tvivl om at det er et blad, fyldt til randen med godbidder. Vi kan alt i alt her tale om et Amiga-EF der helt givet vil komme mange mennesker tilgode.

Atari spiller op

Det kendte softwarehus Epyx har udviklet deres eget spillekonsol med indbygget 3.4" farveskærm og 3.5" diskettedrev. De præcise hardwarespecifikationer var ikke tilgængelige ved deadline, men der skulle være tale om en hovedprocessor, der kører med 16 MHz - hvilket er mere end dobbelt så hurtigt som en almindelig Amiga. Rygterne går på at Atari skal distribuere maskinen i USA, men om den nogensinde kommer til Europa, er ikke godt at vide.

Barbarian II

Palace Software lover, at man i slutningen af juni eller starten af juli, vil kunne levere Barbarian II til butikkerne. Det er Steve Brown der designede den første Barbarian, og det er også ham, der har stået for 2'eren. Programmeringen er derimod denne gang varetaget af Dave Chapman, som både har lavet Scrabble og Risk til Amiga. Som det kan ses på billedet, har Palace Software stadig ikke forstået at fremstille acceptabel Amigagrafik, til trods for at mange af firmaets andre spil er nydelige. Hvorfor Barbarian-spillene SKAL være grove i opløsningen er ikke godt at vide, men til gengæld lover Palace, at der er gjort ekstra meget ud af lyden.

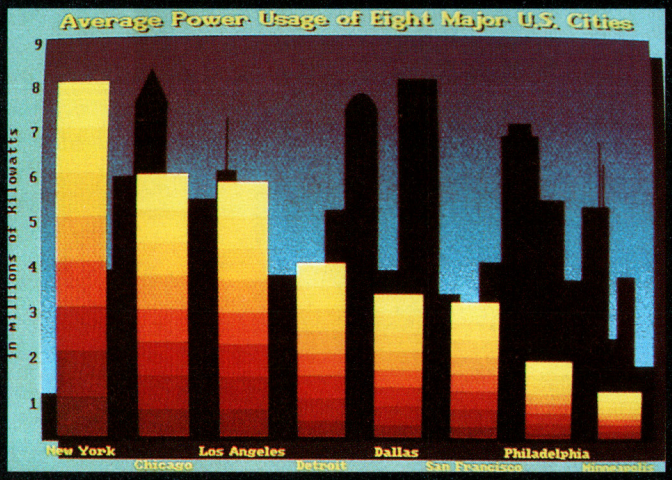


Barbarian II fra Palace Software.

Video guf

Som du nok har bemærket, har vi i dette nummer som de første i Danmark testet det professionelle video-program Pro Video Plus. Fra Starlite Software forlyder det så, at hvis man ikke har nok i de fontsæts der følger med programmet, kan der i løbet af efteråret tilbydes 3 fontpakker med 4 fonts på hver. Prisen pr. pakke bliver 995,- i vejledende udsalgspris, hvilket nok må siges at være lidt pebret, så mon ikke det ikke ville være mere rentabelt med en DeluxePaint og lidt hjemmearbejde. Fra Starlite kommer der mere videoguf, i form af en ny Genlock. miniGEN hedder vidunderet, der i kvalitet skulle rangere på højde med Rendales a8702.

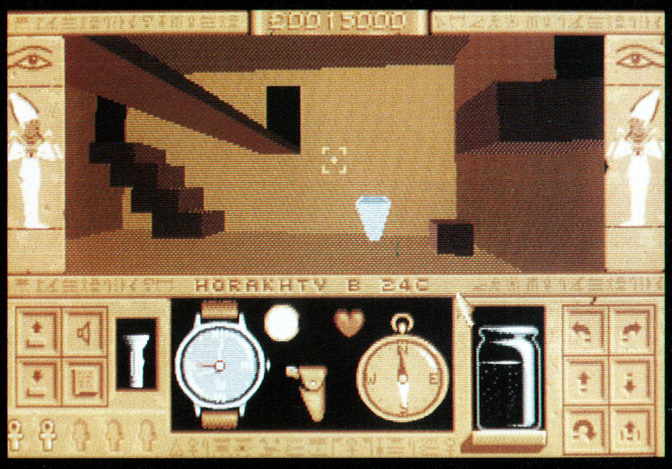
Prisen ligger til gengæld på 2495,- incl. moms, hvilket gør den til Danmarks billigste Genlock. Starlite lover levering her omkring august.



Deluxe Productions - Prof. præsentation.

Luksus Produktioner

I vores gennemgang af Electronic Arts spændende nye blad, Deluxe News finder vi et grafisk præsentationsprogram, som aldrig er blevet "opdaget" i Danmark. Da dette spændende stykke software må siges at være en nyhed, vender vi frygteligt tilbage med en anmeldelse i næste nummer af Amiga Interface. Glæd dig til flotte animationer fra EA´s hidtil ukendte produkt.



Solen slukkes

Incentive kommer nu med sit nyeste Freescape-spil. Total Eclipse er titlen på et vektorgrafik-eventyr, hvor du skal finde vej igennem en pyramide, inden en forbandelse smadrer jorden, og slukker solen. Du har 2 timer til at gennemføre denne lille mission, der distribueres af MicroStatus.

Total Eclipse - Vektorgrafik i Egypten.

Stille, chefen spiller

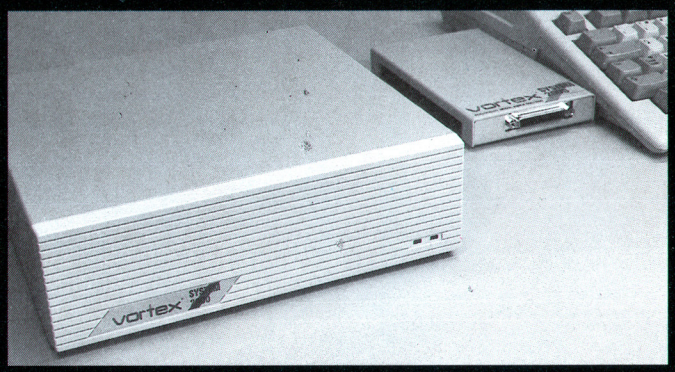
Mandarin Software har, af uvist hvilken grund, foretaget en undersøgelse der viser, at ud af 500 virksomhedsledere valgte 202 af dem at bruge computerspil som daglig afstresning mellem millionhandlerne. 197 valgte at snuppe sig en "Demon drink" (hvad så det end måtte være) og endelig var der 3, der brugte sex som afslapning.
Undersøgelsen viste også, at en af cheferne mente at computerspil var at foretrække, for som han beskriver det: "Hvis du slår dig på flasken i arbejdstiden, beholder du ikke dit job ret længe og cigaretter bliver i stigende grad anset som anti-sociale. Sex er heller ikke særlig praktisk, da det både kræver en meget villig sekretær og et lukket kontor. Men spil kan man bruge hvornår det skal være - bare man får det væk fra skærmen når aktionærerne kommer".
Grunden til at Mandarin har lavet denne dybt underlige undersøgelse, skulle være at de planlægger et stort salg af Lombard/RAC Rally til IBM. Ihvertfald blev denne pressemeddelelse arkiveret under "temmelig underholdende".

Musik, mer musik ...

For de musikinteresserede varsles der nu om nye muligheder til din Amiga. Activision lancerer Music Studio 2.0 og lover guld og gyldne toner med deres nye program. Music Studio 1.0 er der nok ikke mange der husker, men det er altså et udrangeret musikprogram fra de tidligste Amigadage. Om version 2.0 flytter så mange nye brikker er mere end tvivlsomt, da Activision efterhånden har et temmeligt misrabelt ry på Amiga-siden, men lad os nu se ...

Ny harddisk fra Alcotini

Som vi beskrev i sidste nummers Buyers Guide, ville Alcotini lancere en ny harddisk som skulle kunne boote fra både Kickstart 1.2 og 1.3. Vi har nu modtaget pressemateriale fra firmaet, og kan hermed fremvise vidunderet på tryk. Der loves accesstid på ca. 30 millisekunder samt støjsvag ventilator og meget andet godt. Harddisken har kunnet leveres fra og med uge 24.



Vortex - Den nye harddisk fra Alcotini.

XEROX 4020
Ink-Jet Printer:

11.271,- excl. moms
14.450,- incl. moms

CANON PJ 1080 A
Colour Ink Jet:

7.016,- excl. moms
8.995,- incl. moms

COMMODORE 1081
Monitor:

1.548,- excl. moms
1.985,- incl. moms

PC 40
Monochrome Monitor:

737,- excl. moms
945,- incl. moms

Angående ovenstående tilbud - Ring på tlf. 75 68 24 33

512 K RAM til AMIGA 500,
Incl. Ur til indbygning, kan frakobles via hardware:

Sommertilbud **1385,-** excl. moms

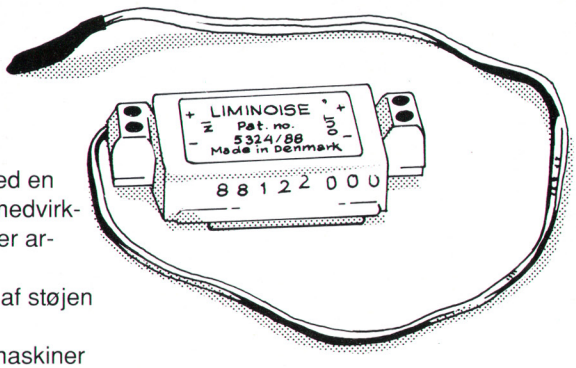
DIGIPIC Videodigitizer: **1995,-** excl. moms

DataCom • Kirkevænget 23 • Hatting • 8700 Horsens
Tlf. 75 65 37 88

Kursus aktivitet • Udvikling • Salg • Support

NUL STØJ

Hovedpine træthed - hvorfor?

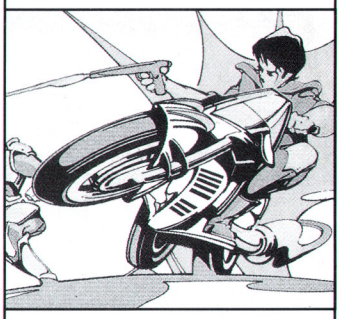


Alle moderne kontormaskiner er forsynet med en ventilator som støjer kontinuerligt, dette er medvirkende til et støjfyldt kontormiljø og formindsker arbejdsglæden.
Liminoise afhjælper dette med nedsættelse af støjen med op til 75%.
Liminoise kan indbygges i computere, kopimaskiner samt laserprinterere.

LIMINOISE® PRODUCTION

Nærmeste forhandler anvises på telefon **09 97 86 88**

SEGA®



TV-spil når det er bedst

SEGA er mesteren i arkadehallerne. Og hvem er bedre til at lave TV-versionen end mesteren selv ??

Måske har du en SEGA-efterligning til din AMIGA, men her får du den ægte vare, med den fede grafik og den lækre lyd i en verden fuld af action og eventyr.

SEGA kan det der med spil. Få de heftigste oplevelser - lige hjem i stuen.

Spil: Out Run, Afterburner, R-Type, Rampage, Galaxy Force og alle de andre... nu mere end 85 titler og der kommer hele tiden nye.

SEGA®

Ring til Dennis Bergstrøm Trading A/S og få tilsendt et katalog og oplyst nærmeste forhandler på tlf. 44 68 86 00





SEGA Master PLUS incl. lyspistol, 2 joysticks,, og de 3 spil: Hang On, Safari Hunt og Labyrint

KUN 1.495,-

Hollywood er en floppy disk

Af Dan Erland Andersen - Microtechs medarbejder i USA



Bob Jakobs foran indgangen til Cinemaware.

På besøg hos Cinemaware i Californien, softwarehuset der gav os "Defender of the Crown" og "Rocket Ranger"

WESTLAKE VILLAGE - MICROTECH:
Hollywood skulle ligge 45 minutter syd for os i dette øjeblik, men Bob Jacob er i fuld sving med at overbevise mig om, at Hollywood ligger på en lille blå floppy disk.
- Ja, ja, så overbevis mig, siger jeg til Bob Jacob, der knipser sin Amiga i omdrejninger og propper den blå Rocket Ranger floppy disk ned i dyret. Mens Amigaen bliver invaderet og fyldt med Hollywood, falder roen over Bob Jacob, på chefkontoret i hans firma Cinemaware, der ligger et godt stykke nord for Hollywood i den smukke og varme Simi Valley. Men selvom Jacob måske har haft held til at indfange Hollywood på floppy, er Cinemaware dog et par gange drønet ned ad den ottesporede motorvej 101 for at låne ideer til sine spil, der er bygget op som biografffilm med skuespillere og handling.
- Vores bestseller "Defender of the Crown" (300.000 eksemplarer solgt) er inspireret (læs: stjålet) fra en gammel Robin Hood-film med Errol Flynn i hovedrollen, og spillet "The Three Stooges" er baseret på den amerikanske slapstick-farce "Three Stooges," som var på højde med Gøg og Gokke i popularitet, fortæller Jacob, der iøvrigt også hævder at Cinemaware's filosofi skiller sig ud fra andre softwarehuses: - Vi udtænker spil, der er en helheds-oplevelse for brugeren. Alle sanserne skal involveres og man skal helst fortabes totalt i spillet, siger Bob Jacob.



Rocket Ranger - Et af Cinemawares tidligere hits.

En gang måneguf

Mens Jacob taler sig varm, er der kommet gang i Rocket Ranger - den

eneste helt, der kan frelse verden fra den truende Nazistiske facisme. Forbilledet kan dog ikke banke Goebbels, Himmler, Rudolf Hess og Adolf Hitler på plads uden jetbrændstoffet lunarium - måneguf - så han tanker op, pløkker et par Messerschmidts ned i processen og skyder sig ind i hjertet af den nazistiske Zeppelin og barndomsveninden Jane, der i al sin ynde holdes indespærret i den svævende gummisæk.

- Cinemawares produkter skal være som en god bog, hvor du opsluges af oplevelsen og først mange timer senere lægger floppy'en fra dig, siger Jacob, og forklarer at firmaets kunder typisk er mellem 25 og 45 år, så "de stiller andre krav end otte til 15-åriges behov for voldelig "shoot'em-up underholdning."

Moderne Gøg og Gokke

Forklaring følger. Rocket Ranger ryger ud. En verdenskrig over fem år tager for lang tid. De tre Stooges er et bedre eksempel på interaktivt spil: Tre tumber har i bedste Gøg og Gokke stil påtaget sig den opgave at frelse Ma's børnehjem fra den fæle bankmand. Spilleren kan skrabe de nødvendige dollars ind via de tre Stooges og deres åbenlyse håbløshed på arbejdsmarkedet. Spilleren kan eksempelvis med joystik'et styre de tre Stooges til en boksekamp eller slagsmål i lagkager, hvor indtjeningen - i bogstavelig forstand - afhænger af gode træffere. De tre Stooges er som resten af Cinemawares produkter ikke linære: Spillerne kan hoppe rundt på må og få i spillet, men vil de vinde, skal de skrabe de nødvendige 10.000 dollars sammen til den fromme enke og hendes tre dejlige døtre på børnehjemmet, hvor tvangsauktionen hænger og trykker humøret. Bob Jacob købte rettighederne til de tre Stooges fra Columbia Pictures.

- Målet var, at få folk til at le, og at være tro imod seriens ånd. Efter 11 måneder på markedet, er succesen hjemme, godt hjulpet af befolkningens kendskab til de gamle Stooges film i USA Mere film. "King og Chicago" er baseret på filmklicher om de brølende 30'ere. Pinky Callahan har rollen som arvetager til Al Capones likviderede imperium. I "S.D.I." er USA truet af atomkrig fra fanatiske KGB agenter i Sovjetunionen.

Natalya, den smukke russiske kommandantinde, kan i S.D.I. se frem til foreningen med amerikanske Sloan McCormick. Og i "Sinbad and the Throne of the Falcon" skal Sinbad Søfareren kæmpe mod mørkets kræfter, for at undsætte prinsesse Sylphani og kaliffen, der blev omdannet til en falk, af den onde Sorte Prins.

Interesseret i MSDOS

Men når firmaet nu har lagt sig fast på film-mediet, "hvorfor i alverden skaffede du dig ikke så rettighederne til Batman?"

- Jeg forsøgte, men de var for dyre, fortæller den 39-årige ejer. Cinemaware har siden opstarten for tre år siden produceret otte interaktive programmer - alle spil, udviklet på Amiga ved hjælp af DeluxePaint II, men også oversat til C64, Atari ST og IBM.

- Vi er meget, meget stærke i Europa på Amiga og Atari ST, men vi har ikke råd til at ignorere MSDOS, som er det største marked i USA. Firmaets produkter besidder den bedste grafik i industrien, er de spilkyndige i USA enige om.

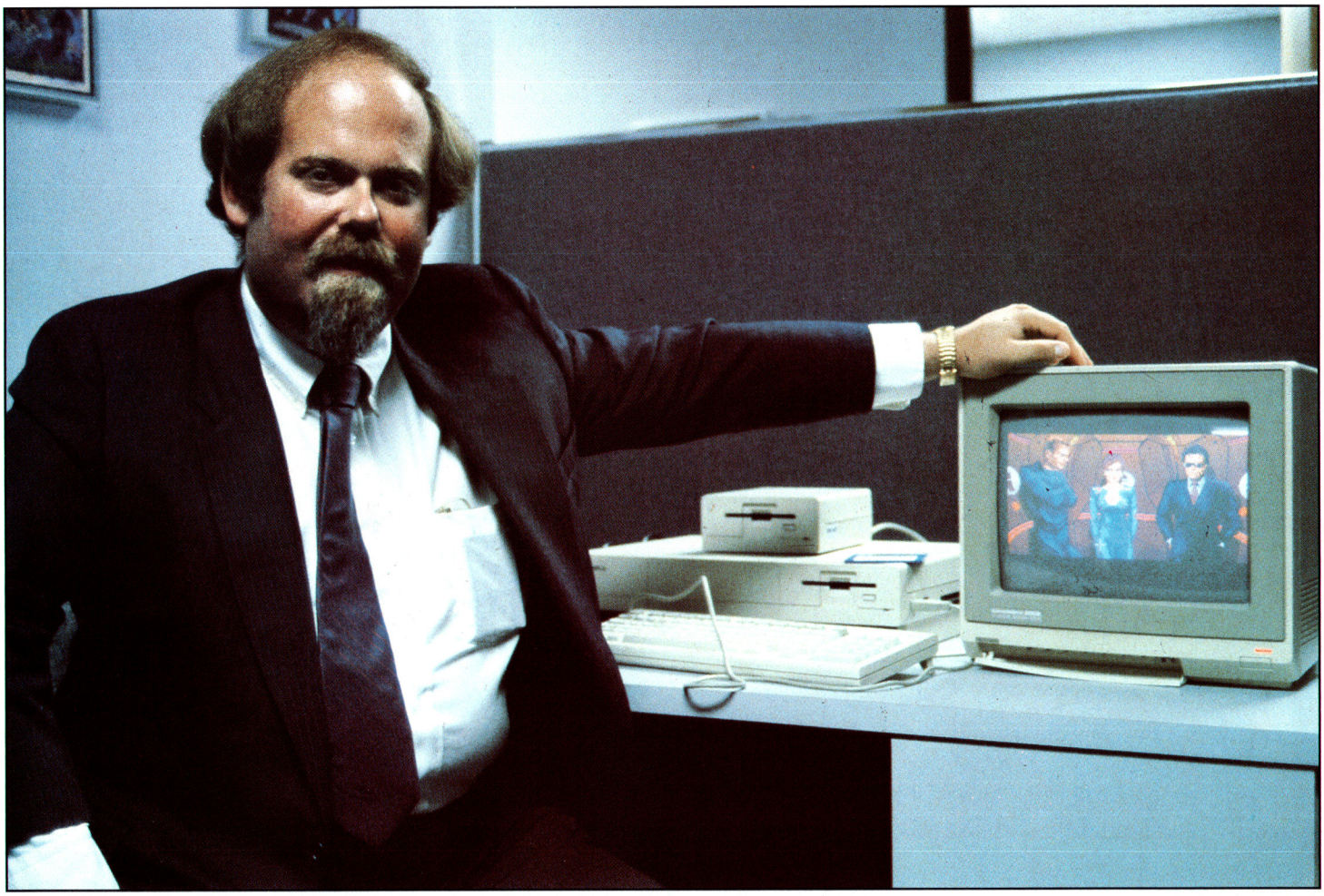
Bob Jacob fortæller, at han har tvunget andre software producenter til at forbedre deres kvalitet, men at "ingen har været i stand til at kopiere os. Ingen har rigtigt forsøgt" Efter en lille tænkepause med ledsagende rykken i det korte skæg siger Jacob: "De ved egentlig ikke, hvordan de skal gøre det." Ud over grafik benyttes Amigaens gode lydegenskaber til filmmusik og brudstykker af tale fra forskellige film. At udvikle et program er ikke ensbetydende med blot at tage Rocket Ranger og udskifte navnet med eksempelvis Batman.

- Det er et helt nyt spil hver gang. Vi bliver klogere og grafikken bliver bedre for hvert spil. Men vi kan ikke genbruge, fortæller Jacob.

Den eneste genbrug bliver den inddeling i divisioner, som Cinemaware benytter i deres amerikanske TV Sports Football. Den teknik bruges i det kommende baseball-



Lords of the rising sun - Cinemaware´s nyseste.



Bob Jakobs og Amigaen tager til Dublin i år.

spil, der i sin nuværende form mere ligner en afhandling om pindsvins parringsakt end et computerspil.
Ideen er udpenslet i en dokumentmappe på 100 sider, uden tilsøling af alfanumerisk computerudskrift

Aktiv underholdning

Et spil tager omkring et år at udtænke og producere, og Bob Jacob sigter efter at udgive fem spil om året. Det nyeste, "Lords of the Rising Sun", der er en kamp om at blive den nye Shogun i Japan - har netop haft premiere på amerikanske PC'er med en udviklings-pris på 900.000 kroner. Og det er en udgift, som bliver forøget til omkring fem en halv million kroner i de kommende år, mener Bob Jacob.
- Interaktiv underholdning bliver den næste revolution på computermarkedet. Og vore produkter er allerede midt i udviklingen. I løbet af tre år vil fremtiden være formet, siger David Riordan, Cinemawaes leder af afdelingen for interaktiv underholdning. - Vi står med en fod i nutiden og den anden i fremtiden, supplerer Bob Jacob.

Men hvad dækker udtrykket interaktiv underholdning egentlig over?
- Ja, når vi ser TV er vi passive. Vi kan ikke træde ind i handlingen og få James Bond til at skyde den skruppelløse Blomfeld. Med interaktiv video vælger seeren selv de scener, hun eller han vil følge. Seeren griber ind i handlingen og manipulerer med "mennesker" i stedet for med grafik. Men denne produktionsform koster. Selskabet skal enten optage eller købe filmoptagelser: - Men filmen skal optages, som om det er dig, der oplever handlingen, og ikke som fluen på væggen, der blot sidder og observerer. Vi overvejer også af indgå samarbejde med de store speciel effects, grafik og animerings-huse i Hollywood.

Hvornår kommer CD spillene

- Min krystalkugle er lidt tåget, siger Jacob spøgende. Men Cinemaware besidder den grundlæggende teknologi fra CD-Markedet og skal 'blot' selv optage film til de kommende interaktive video eller CD spil.
Læser man bag ordene, er Cinemaware allerede i gang med forarbejdet. Bob Jacob granskede sin 'krystalkugle' for tre år siden , da han grundlagde firmaet sammen med sin hustru Phyllis.
- Vi fik dengang et kik ind i den teknologiske fremtid, og så de enorme muligheder der lå i computeren fra Amiga. Vi ville ikke blot tilføre markedet forbedret grafik og lyd, men skabe en ny form for underholdning. Bob og Phyllis skelede til Hollywood og tænkte: "Et computer-spil skulle være ligesom en film. Film-ideen skulle være brugt, og hvorfor er den det ikke?" - Filmverdenen gav os den fonødne inspiration til at involvere PC-brugere i en interaktiv rolle med handling og skuespillere. I dag tæller firmaet 45 medarbejdere, og der forventes en indtægt på 70 millioner kroner i 1989.

Ekspanderer til Irland

Bob Jacobs formodninger har indtil nu været rigtige, og mandens åbenlyse forretningstalent har ført ham til Dublin, Irland, hvor Cinemaware den 1. august åbner et kontor til udvikling af software.
- Vi ser Europa som et enormt marked for os. Der er langt flere muligheder for udvikling af software programmer i Europa end i USA, hvor markedet er domineret af få store selskaber. I Europa kan man stadig arbejde i en lille garage. I USA koster det langt mere at masse-markedsføre produkterne. Omkostningerne til reklame og produktionsapparat er klart højere herovre. Bliv ikke overrasket, hvis du en dag ser Cinemaware som et europæisk firma spår Jacob, der afsætter 40 procent af sine produkter i Europa, 60 procent i USA.
Ved at etablere sig i Irland har firmaet fået fodfæste i Europa inden 1992, da Fællesmarkedets indre marked med 320 millioner forbrugere er på plads. En ny opgave, en ny udfordring for Bob Jacob:
- Men det skal der til. Man skal arbejde med det, man kan lide. Så har man det sjovest. Og nyder du, hvad du beskæftiger dig med, så føles det ikke som hårdt arbejde. ●

Det kom fra desserten

I forlængelse af artiklen om Cinemaware syntes vi at det var passende at fortælle lidt om det kommende spil fra Californien, "It came from the Desert". Der er nok stadig et stykke tid til vi anmelder dette lovende spil, men indtil da må du nyde billederne og fordrive ventetiden med at spille lidt "Lords of The Rising Sun".



Plottet i "It came from the desert" bygger over en typisk handling fra de tidlige Hollywood actionfilm, hvor filmmanuskriptet kunne være skrevet i kolofonen i Amiga Interface. Det lader til at amerikanerne altid har været invaderet af gigantiske kaniner, muterede tøjmus og dræbende giraffer, hvilket har givet inspiration til dette nye spil. Handlingen foregår i en almindelig by i 50'ernes USA, hvor ørkenen og universitet ligger lige rundt om hjørnet (hvert sit - forstås), og hvor småborgerlige forretningsmænd, skeptiske politifolk og storsnudede universitetsstuderende præger byen. Blandt alle farmerne er der specielt en, der har ry for at være mere end almindelig skrupskør, hvilket absolut slås definitivt fast, da han kommer drønende ind i byen og fortæller om gigantiske insekter der vil angibe byen. Der er selvfølgelig ingen der tror på ham (hvorfor mon?) bortset fra dig - spilleren - som rent faktisk har set noget lignende, men som du klogeligt har holdt for dig selv.

12 meter følehorn til kaffen

Herefter kører ræset så. Du skal på bedste interaktive maner finde ud af hvorfor den skøre farmer er forsvundet sporløst, samtidig med at du prøver at overbevise de lokale myndigheder om de farer der lurer. Selvfølgelig tror de ikke på sådan noget nonsens før der dukker et 12 meter følehorn op på politimesterens morgenbrød, og da er det selvfølgelig allerede for sent - for ham i hvert fald. I mellemtiden har du allerede tilkaldt millitæret, og overtaget kontrollen over de væbnede styrker.

Som den snu rad du nu er, finder du selvfølgelig ud af at uhyrerne kan udryddes med en blanding af salt, vand og knuste underkopper. Når du så langt som ligefrem at få overtaget, lover Cinemaware en altoverskyggende arkadesekvens, som det taget 6 måneder at udvikle, og hvor du bl.a. selv-følgelig får pigen i enden (fy da! -red.).

I starten var der ...

Som det kan ses på billederne, er det altså ikke ligefrem grafik det skorter på. Cinemaware's stærke side har altid været det kunstneriske, mens programmeringen har været så som så. Med "It came from the desert" er sagen heldigvis en anden, da det er de erfarne folk fra "Rocket Ranger" der har stået for produktionen af denne nye interaktive videobegivenhed.

Selve ideen til spillet kommer fra Bob Jacobs selv, der i tidernes og Cinemaware's begyndelse mødte en rockmusiker ved navn David Riordan. Eftersom de begge havde store interesser indefor Compact Disc Video, var tonen allerede dengang slået an til et samarbejde inden for computerunderholdning.

David kom fra Atari, hvor han havde skrevet arcadespil, efter at han havde været med til at starte Lucasfilm. Selve ideen med at oversætte en film til computerspil har altid været filosofien bag Cinemaware, men det er altså først nu, med "It came from the Desert" at drømmen for alvor er gået i opfyldelse.

Bob Jacobs mener selv, at firmaets 7 første filmspil har været meget eksperimenterende, og at det var med Rocket Ranger, man endelig kom ind på det rette spor. De gamle spil er selvføgelig stadig udmærkede, men ordet "interaktiv" har først fået betydning med den seneste titel "Lords of The Rising Sun". Med ICFTD skulle alle fejltrin være overstået, og det er nu på tide, at de rigtige ideer til handlingen kommer ind i spillet.

Tidligere titler

Skulle du være nybagt Amigaejer, eller har du bare ikke hørt om tidligere udgivelse fra Cinemaware, kan vi da lige oplyse om hvilke titler der allerede er udkommet.

Først var der "Defender of The Crown", som i Amiga'ens tidlige år var det flotteste spil på Amiga, overhovedet.

Handlingen var taget fra en gammel Robin Hood film med Errol Flynn i hovedrollen, og manglede egentlig gameplay ud over alle grænser.

Næste levende billede var "King of Chicago", hvor det gjaldt om at blive chef for mafiaen, mens Capone var inde og spjælde den.

Derefter fik vi "SDI", en meget arkadepræget rumfilm med mange direkte actionscener, og egentlig ikke den helt store interaktive udfoldelse. "Sinbad and the Throne of The Falcon" var den næste og længste titel der blev produceret. Med en udmærket handling var dette spil meget populært.

I "The Three Stooges", som bygger over tre amerikanske dværge med fald-på-halen-humor, var det primære mål at få folk til at le. Spillet blev aldrig så populært i Europa, hvor vi (heldigvis) ikke kender noget til de tre tosser.

Herefter kom så "Rocket Ranger" ind i billedet, og alverdens spilleblade gik amok over den lækre grafik, der alligevel næsten ikke kan konkurrere med det nye "Lords of The Rising Sun", som til gengæld nok mangler en lille smule gameplay.

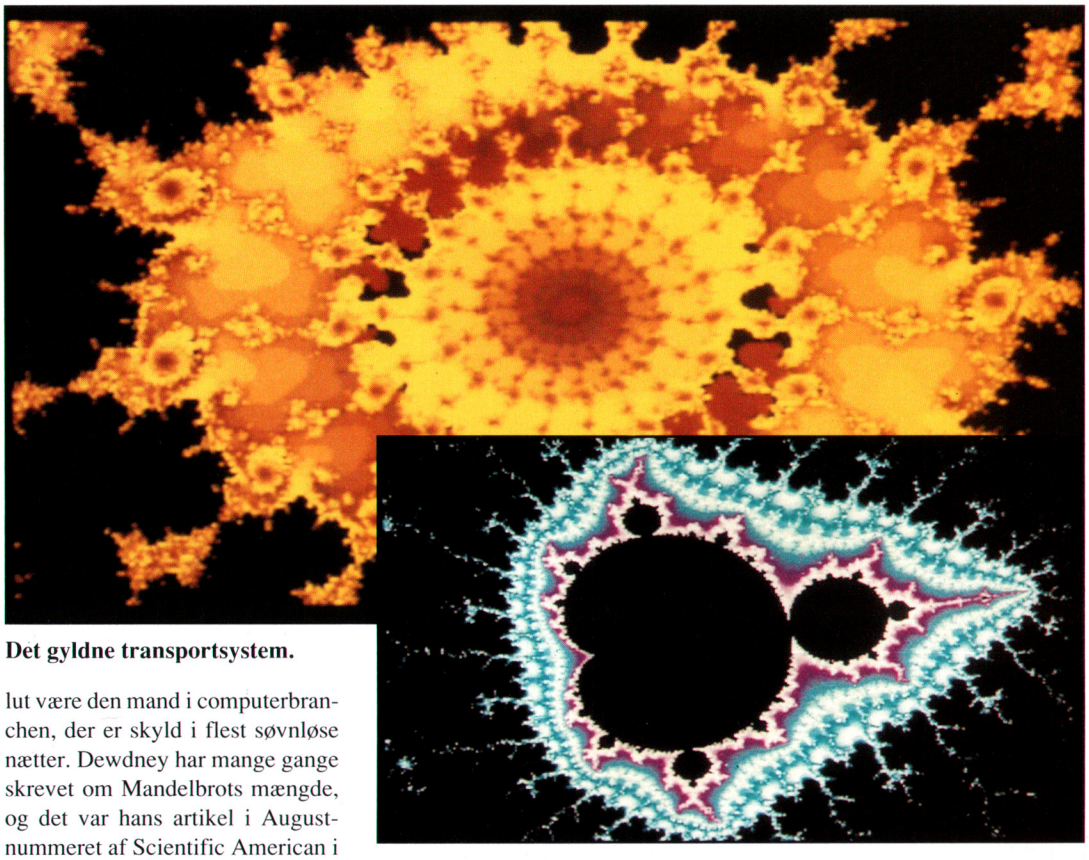
Føler du trang til at medvirke i et spil, uden absolut at skulle skyde aliens ned konstant, var det nok værd at gå Cinemaware's sortiment efter.

Adskillige af spillene har været anmeldt i de gamle Amigablade fra 1988, som stadig kan købes gennem kuponen bag i bladet. ●

Hvad med et stykke Mandelbrot?

Af Klaus Henning Sørensen

- Vi har alle sammen hørt om fraktaler og Mandelbrots mængde, men hvad dækker dette begreb egentligt over, hvorfor er det så fascinerende, og har det i det hele taget noget at gøre med Amiga. Stig på Mandelraketten, og rejs med os ud i galakserne, der udgør Mandelbrots univers.



Det gyldne transportsystem.

Så megen skønhed i så simpel en form.

Se engang på de smukke billeder, der er spredt ud over denne artikel - imponerende, ikke sandt? Men hvad der er mere imponerende er, at du og din Amiga med det rigtige program, (som du kan bestille hos os) selv kan lave billeder, der er mindst lige så smukke.

Da vi udmærket godt ved, at læserne af Amiga interface er betydeligt kvikkere end gennemsnittet (de har jo købt bladet!), så har de fleste sikkert regnet ud, at det er Mandelbrots mængde, det her drejer sig om. Men hvad mange af vore læsere sikkert ikke kender til, er hvad der gør det muligt for computeren at lave disse skønne billeder, og at der ligger en fascinerende verden, som alle kan udforske, i den simple formel, der ligger til grund for mængden.

Guddommelig inspiration.

Før vi starter, må jeg hellere krybe til korset og bekende, at jeg i min forklaring af principperne bag Mandelbrots mængde har ladet mig inspireret af A. K. Dewdney, der har en fast computerspalte i det amerikanske blad Scientific American. Dewdneys spalte er berømt i computerkredse, og kan kun anbefales på det varmeste. Han må absolut være den mand i computerbranchen, der er skyld i flest søvnløse nætter. Dewdney har mange gange skrevet om Mandelbrots mængde, og det var hans artikel i Augustnummeret af Scientific American i 1985, der virkelig fik snebolden til at rulle.

Lad mig begynde med at præsentere dig for Mandelbrot City. Du har måske ikke hørt om byen før, men den ligger også på det imaginære plan. Det skal du dog ikke lade dig forvirre af, bare forestil dig, at byen ligger i et almindeligt koordinatsystem. Byens centrum ligger naturligvis i (0,0), og er ikke særlig stor, for den strækker sig højst 2 kilometer ud fra centrum, hvor kommunegrænsen går, men der er pakket utroligt meget by indenfor det område.

Mandelbrot City har et ufatteligt godt offentligt transportsystem, der ikke er ramt af besparelser og nedskæringer. Der er faktisk hele to busnet i Mandelbrot City, det ene er bybusserne, og det andet landbusserne.

Bybusserne starter allesammen ud fra byen, og kører kun rundt indenfor kommunen (op til 2 kilometer fra centrum), mens landbusserne starter inden for kommunegrænsen, men uden for selve Mandelbrot City. Der er det særlige ved landbusserne, at selvom de måske kan køre lidt rundt i byen, kører de på et eller andet tidspunkt uden for kommunegrænsen.

Som sagt, er de offentlige transportmidler i Mandelbrot City utroligt gode, faktisk starter der en bus fra ethvert punkt i kommunen. Med så mange busser i kommunen (uendeligt mange faktisk), ville det være et umuligt stykke arbejde at skulle lave en køreplan, så byrådet har besluttet at buschaufførerne skal beregne det næste stoppested ud fra en simpel formel. Så er der heller ikke så meget bøvl med dem, når de skal køre en buslinie de ikke er vant til.

Formlen er meget simpel. Den siger, hvis dit sidste stoppested havde koordinaterne (x,y), og det sted hvor buslinien startede har koordinaterne (x0,y0), så findes næste stoppested på koordinaterne (x*x-y*y+x0,2*x*y+y0).

Hvis man befinder sig på det første stoppested på ruten, sætter man (x,y) (det sidste stoppested) til (0,0). Som du nok kan se, er det meget simpelt at finde ud af, hvor det næste stoppested på en rute er, og du kan samtidig se, at alle busruterne i Mandelbrot City er uendeligt lange - der er ingen endestationer.

Et er søkort at forstå, et andet bus at føre...

Det er jo alt sammen meget godt, men nu får du til opgave at tegne et kort over Mandelbrot City. Hvordan i alverden gør man det? Jo, du ved jo, at på hvert sted i byen starter en bybus, som ALDRIG kører uden for kommunegrænsen. Hvis du nu tog med hver eneste bus inden for kommunegrænsen og kørte med den

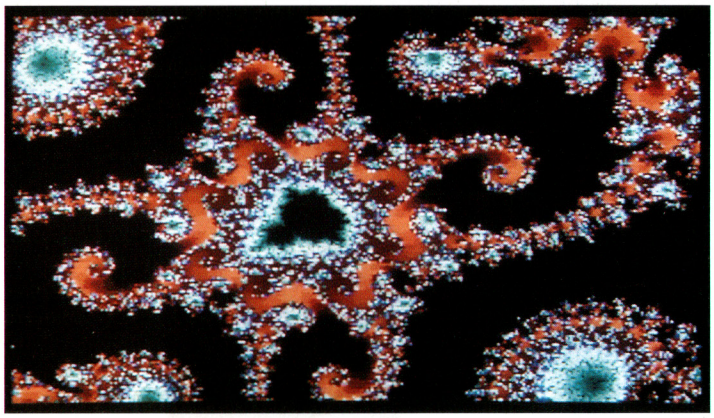
et stykke vej for at se, om den kørte uden for kommunegrænsen, så ville du vide om dit startpunkt hørte med til byen.
Lad os antage, at du kører med hver bus 1000 stoppesteder, og hvis bussen ikke på noget tidspunkt har kørt uden for kommunegrænsen, så kan du med rimelig sikkerhed sige, at startpunktet hører med til Mandelbrot City.
Hvis bussen kører udenfor kommunegrænsen, før du har kørt 1000 stoppesteder, kan du roligt stige af, for en af dine venner, der er matematiker, har fortalt dig, at hvis en bus først er kørt over kommunegrænsen, så kører den aldrig tilbage over den igen. Når du herefter har fundet ud af, om et startpunkt hører til Mandelbrot City, kan du sætte en sort prik i det punkt på dit kort, og du er så godt på vej til at indtegne din første Mandelbrot mængde.

Kulør på tilværelsen

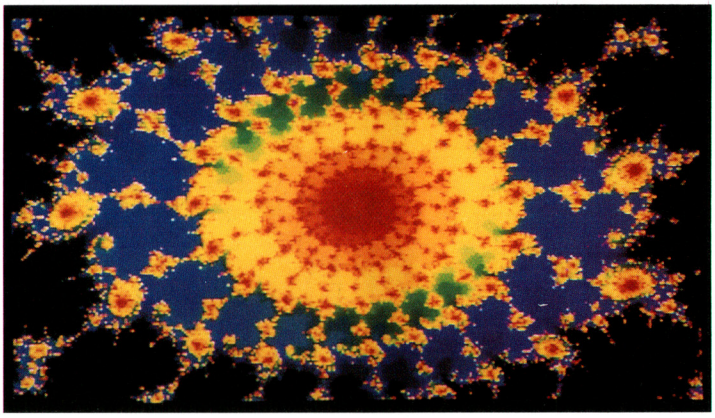
Hvis du har brugt et af de to førnævnte programmer, eller et lignende program, til at plotte Mandelbrots mængde, så har du sikkert opdaget, at der skam er farver på de billeder programmet laver. Det stod der jo ingen ting om i busforklaringen.
Før jeg mister min sidste rest af troværdighed, må jeg hellere forklare, at farverne ikke har noget med Mandelbrots mængde at gøre. Enten er et punkt med i mængden, eller også er det ikke, punktum. Det man gør er, at man farvelægger billedet efter hvor mange stoppesteder bussen holdt ved, før den kørte ud over kommunegrænsen.
Hvis man f.eks. holdt ved mellem 0 og 3 stoppesteder bliver punktet grønt, mellem 4 og 9 rødt, mellem 10 og 15 blåt osv. osv.
Grunden til at man gør det er selvfølgelig, at det giver de flotteste billeder, men der er ikke noget belæg for at benytte farver i teorien om Mandelbrots mængde, og der findes lige så mange måder at farvelægge på, som der findes Mandelbrot programmer.
MandelVroom er specielt god på dette område. Dette program lader dig nemlig selv indstille hvilke intervaller der hører til hvilke farver, og tegner lynhurtigt billedet op i de nye farver.

Tips og tricks koster intet

Lige meget hvilket program du vælger at bruge, er der et par gode råd, som kan spare dig mange ærgelser og spildte timer. Det første er: Undersøg altid kanten af Mandelbrots mængde (det sorte). Det er i kanten "det sner". Inde i selve det sorte vil der aldrig ske noget spændende, da alle punkter derinde er med i mængden. Langt væk fra kanten er der heller ikke noget at se, - ingen af disse punkter er med i mængden. Nej, det er som sagt i kanten det er spændende, så når du zoomer ind for at gå på opdagelse, så zoom ind på kanten, og sørg for, at du får så lidt som muligt af selve Mandelbrots mængde med i billedet. Det er jo det der tager tid at udregne (her skal vi jo køre længst med de forskellige busruter).
En anden ting, du skal være opmærksom på er, at for at få så gode billeder som muligt på så kort tid som muligt, skal du løbende instille antallet af "iterationer", dvs. antallet af stoppesteder, man højst kører med Mandelbussen i vort eksempel. Når du har zoomet helt ud og ser hele Mandelbrots mængde, er det ikke nødvendigt med ret mange iterationer for at få et acceptabelt billede, 100 - 150 stykker bør kunne gøre det. Hvis du bare vil have et billede som du kan "zoome videre" fra, kan du nøjes med helt ned til 15 iteration.
Jo mere du nu zoomer ind og går på opdagelse, jo højere skal du sætte antallet af iterationer. Du vil nok opdage, at bare du zoomer ned 2 eller 3 gange, sker der et mærkbart fald i kvaliteten af billedet. Det "flyder" ud, og kanten er ikke skarpt aftegnet, med alle de kruseduller som skal være der, og hvis programmet du bruger farvelægger billedet, er det måske ikke længere så farvestrålende. Det er et sikkert tegn på, at du skal til at sætte antallet af iterationer i vejret. Der er ikke andet at gøre end at eksperimentere sig frem, men som ledetråd vil jeg sige, at du ikke skal zoome ind ret mange gange før 1000 eller flere iterationer er nødvendigt.
Hvis du bruger MandelVroom programmet, skal du også være opmærksom på at det program har to måder at beregne mængden på, nemlig med 32 bit heltal, og med rigtige flydende tal. Det første er langt det hurtigste, mens det sidste giver de bedste billeder, specielt når du zoomer ind.
Et sidste råd er kun at lave små billeder, når du bare "kigger" dig omkring, og først lave et stort, når du synes du har fundet noget der er værd at kigge på.



Indrømmet - Det ligner noget fra havet.



Farver og striber.

Lad computeren hjælpe dig

Som du måske kan regne ud, vil det tage dig utrolig lang tid at lave et kort over Mandelbrot City, hvis du skal ud at køre med alle busserne (det kan man i øvrigt heller ikke, da der er uendelig mange), så hvorfor lader du ikke din Amiga hjælpe dig ? Den kan tage med mange busser på et kort øjeblik, og der er også skrevet flere programmer, der er i stand til at beregne Mandelbrots mængde.
Min personlige favorit hedder MandFXP, og kommer fra Cygnus Soft, der i øvrigt også er kendt for deres suveræne teksteditor. Mandelbrot mængder kender de altså også noget til. Programmet koster $15, men der findes en PD (Public Domain = næsten gratis) version, som du kan få fat på gennem bladet. PD versionen kan ikke alt det, som den fuldvoksne købe-version kan, f.eks. kan du ikke gemme dine billeder. Et andet godt Mandelbrot program er MandelVroom på PD diskette nr. 56. Det er efter min mening knapt så godt som MandFXP, men PD versionen kan "det hele", og så kommer programmet med kildeteksten (det er skrevet i C og assembler), så du selv kan pille i det.

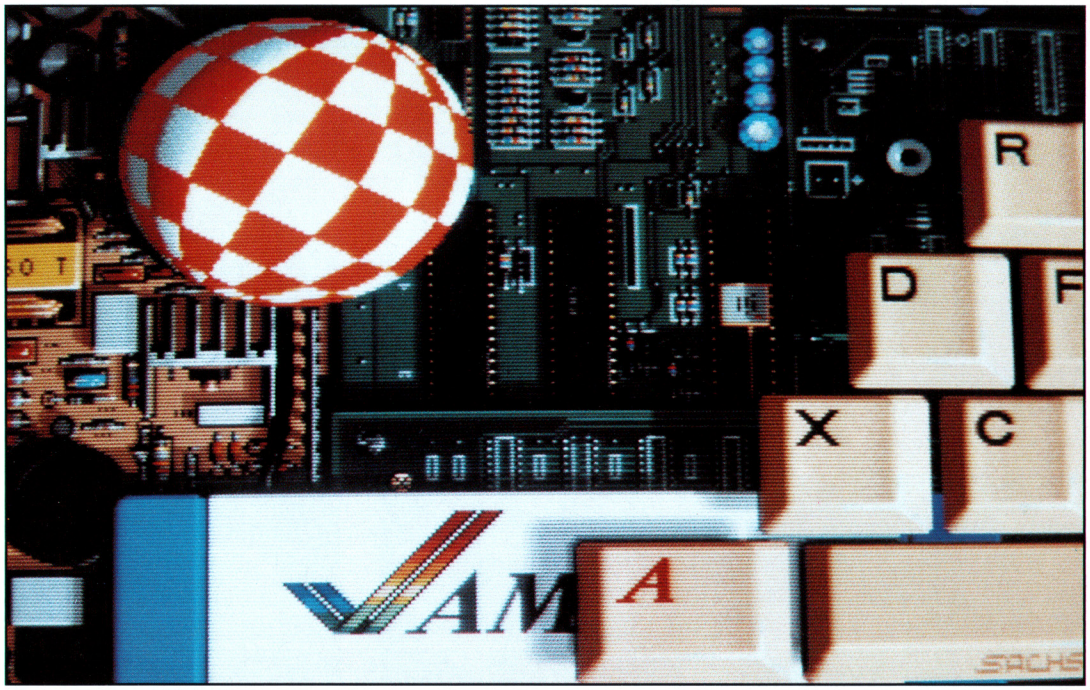
Og hva' så ?

Kunne du måske fristes til at spørge, men før du gør det, bør du få fat i et af de to programmer jeg har omtalt, og tage på en tur rundt i Mandelbrots fascinerende univers. Så tror jeg, du selv vil finde svaret. En del af det fascinerende, og det, der virkelig overraskede Benoit Mandelbrot, opdageren af mængden er, at der kan ligge så megen skønhed i en så simpel formel som den, der ligger til grund for mængde-beregningen. Det er også fascinerende, at der ikke er noget som helst tilfældigt i systemet. Billederne er nøjagtig de samme næste gang du kører programmet. De vil altid være der, og de har altid været der, men det er først nu, vi har fået computerkraft til at hjælpe os til at se dem. ●

Magisk anima

af Klaus Henning Sørensen

Aegis har for vane at lave programmer i særklasse. Nu har de gjort det igen, og lavet ANIMagic, der er for billeder hvad tekstbehandling er for ord.



ANIMagic kan det hele.

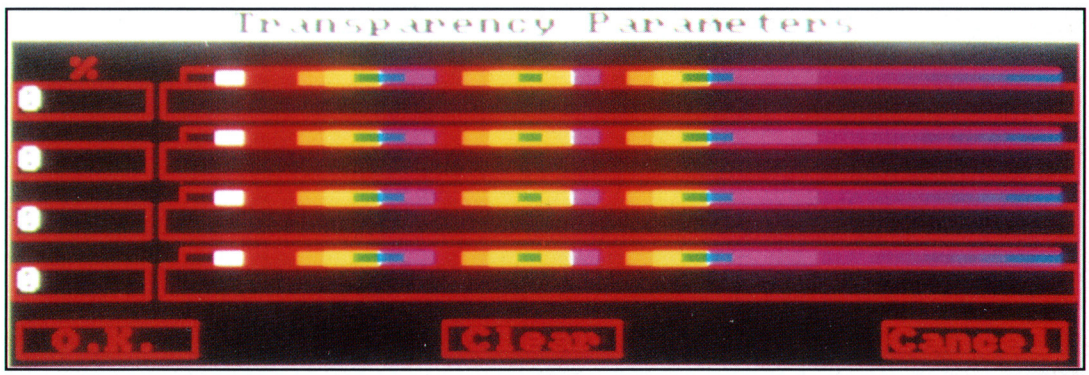
Vi Amigaejere er meget heldige, fordi Electronic Arts indså, at en maskine som Amiga har brug for et standard filformat til billeder, musik, tekst osv., så man nemt og smertefrit kan overføre data mellem forskellige programmer, og så man ikke kommer ud for de frustrationer som ejere af andre maskiner har med 500 forskellige programmer, som ikke kan bruges sammen.
Heldigvis tog praktisk talt alle softwarehuse de nye fil formater til sig (kaldet IFF standarden), og Aegis var så fremsynet, at de indså, at billeder ikke bare skal se pæne ud; de skal også kunne animeres. så de forslog det såkaldte ANIM format, som nu er blevet en del af IFF standarden. Derfor er det nok også meget naturligt, at det er Aegis der lancerer det første program til at redigere i animationer, hvor man kan tage en animation, sætte ekstra billeder ind, ændre på timing, flytte rundt på billeder så let som at klø sig i nakken, men ANIMagic kan meget mere...

Før man starter

Før det overhovet kan gøre noget som helst, kræver det, at du har mindst 1 Megabyte RAM, og som for så mange andre programmer, bliver det kun bedre hvis du har mere hukommelse. To diskdrev eller en harddisk er heller ikke at rynke på næsen af, men ikke strengt nødvendige, og en hurtig Amiga kan man hurtigt finde ud af at sætte pris på (f.eks. vil en 16 MHz 68020 med 68882 falde på et tørt sted), fordi nogle af programmets mere avancerede faciliteter godt kan tage lang tid at udføre. Heldigvis kommer programmet i to versioner, den første er til os almindelige fattiglus og den anden, der kræver en 68020 + (mindst) 68881 matematikprocessor, til de mere velbeslåede Amigaejere. At begge versioner følger med standardpakken er virkelig positivt. Normalt koster en 68020/881 version af et program det hvide ud af øjnene. Efter du har været en tur i banken for at snakke lån, pakket de nyeste godter ud og loadet programmet, bliver du præsenteret for en af de "fast menuer" som Aegis er så glade for, altså et vindue med en masse trykknapper i istedet for almindelige menuer. Normalt er Aegis fornuftige nok til både at have fastmenu og almindelig menuer i deres programmer, men her er en undtagelse. Problemet er ikke stort, men det ville have været rart at kunne vælge, specielt da de ikoner Aegis har valgt ikke altid siger ret meget om, hvad det er funktionen gør, så almindelige menuer er rarest indtil man er fortrolig med et program.

Vidunderet kan...

Som sagt er det barnemad at ændre på animationer med ANIMagic. Når programmet starter op, kan man loade indtil flere animationer og enkeltbilleder, som man så kan kombinere til en ny animation. Man har fuld kontrol over alt, som f.eks. den tid, et enkelt billede skal vises på skærmen, om det er en animation som skal vises i en uendelig løkke og om der skal være color cycling (farveskift, der kan give et indtryk af bevægelse i sig selv).
Man kan selvfølgelig også mingelere med en animation ved at sætte ekstra billeder, eller en hel animation i sig selv ind i den. Det er selvfølgelig utroligt nyttigt, f.eks til at indsætte en introskærm (eller animation) som du altid bruger i dine nye mesterværker (Nørresnede International Graphics inc. Proudly Presents osv. osv.). Det lyder måske ikke af så meget, men bare rolig, det er også kun småtingsafdelingen. ANIMagics virkelige styrke viser



Transperant-farver måles i 1% trin.

tions program

sig, når vi skal til at lave special effekter, her er programmet nemlig i en klasse for sig selv.

DVE effekter

Digital Visual Effects som Aegis kalder dem, har vi alle sammen set utallige gange. Det kan f.eks. være når et billeder kommer svævende ind på skærmen på en fiks måde, eller et billeder afløser et andet. F.eks. ved at det nye billeder "smuldrer" ind over det gamle eller billedet "tipper over" og på bagsider ses det nye billeder. ANIMagic giver dig et meget profesionelt stykke værktøj til at lave sådan nogle effekter, og det gør programmet utroligt godt. Systemet virker ved, at man sætter et gitter op, der kan være så fint, som man vil have det. Det hjælper at forestille sig, at billedet ligger i dette gitter. Så kan man f.eks. lave et 8*8 gitter, dvs. dit billedet vil blive splittet op i 64 små stykker, som du så kan vælge skal flyve ud til højre, mens delene drejer langsomt rundt, drysse ned fra toppen af skærmen eller dreje rundt og vise det andet billede på bagsiden. Du har selvfølgelig fuld kontrol over hvor hurtigt effekten skal foregå, og hvor mange billeder den skal bestå af.

Det er vigtigt at gøre sig klart, at ANIMagic ikke laver disse effekter i real-time, men laver en animation som du så kan spille tilbage. Programmet tegner altså hvert enkelt billede, og gemmer det til senere brug. Grunden til at programmet gør det på denne måde er, at resultatet selvfølgelig skal kunne bruges i andre programmer, der understøtter ANIM formatet, men også, at det tager meget lang tid at beregne de billeder, der indgår i animationen. Det er derfor, at Aegis anbefaler en "turbo Amiga" til ANIMagic, og man kan godt komme ud for, at tilbringe halvdelen af den tid man bruger programmet med at vente, og det er jo aldrig spændende. Det skal dog siges, at ventetiden er acceptabel (specielt hvis man har noget at fordrive ventetiden med), selv om programmet på ingen måde kan beskrives med ordet "hurtigt". Det skal lige gøres klart, at ANIMagic ikke bare er god til at lade to forskellige billeder afløse hinanden. Nej, DVE effekter kan bruges til meget mere, f.eks. hvis du har et billede af et hus, kan man bruge ANIMagics DVE effekter til at lade huset døre åbne sig og vise sceneriet inden for, eller bruge effekter til at lade en flyvemaskine flyve rundt. Manualen til ANIMagic, giver et eksempel på et tilfælde, hvor programmet kan spare meget tid. Hvis du f.eks. har lavet et raytraced rumskib i Sculpt 3D, som du gerne vil have til at flyve ud af skærmen, så har du to muligheder. Du kan enter lade Sculpt 3D lave alle de 5 - 10 billeder animationen vil bestå af, men det vil tage meget lang tid, da raytracing jo ikke er kendt for at være lynhurtigt, og tænk bare, hvis du skulle lave det hele om, fordi du ikke var tilfreds. Et rent mareridt, flere døgns beregninger med Sculpt 3D vil være spildt!!! Du kan istedet vælge at bruge ANIMagic til det samme, og på den måde spare en masse tid.

Imponerende detaljer

Hvis man bruger ANIMagic et stykke tid, vil man efterhånden få på fornemmelsen, at programmet er skrevet af folk, der godt ved hvad der er op og ned på en C compiler. Programmet indeholder simpelthen mange imponerende smådetaljer, der gør livet nemmere at leve. Som eksempler kan f.eks. nævnes paletten, som ud over at være en rimelig kedelig standard DeluxePaint lignende palette, indeholder en funktion til at vise alle 4096 farver nederst på skærmen, så er det bare et spørgsmål om at kunne håndtere en mus og klikke på den farve man gerne vil bruge.

Et andet eksempel er filrequesteren, som også er meget god, f.eks. kan man få en liste over alle fysiske devices, alle logiske devices, eller alle de disketter som systemet kender til.

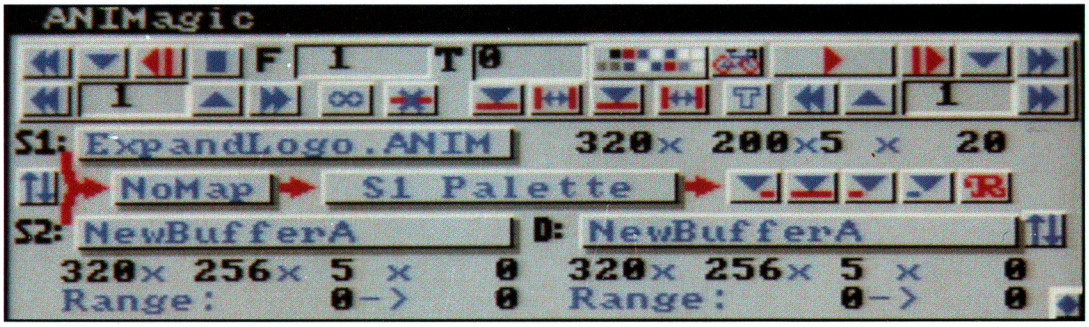
Det er fornemt, og når den så automatisk registrerer disketteskift, bliver det helt godt. En glædelig nyhed for RAM hungrene brugere er, at programmet selvfølgelig bruger overlays, dvs. det er kun den del af programmet der bruges, som er i hukommelsen, resten hentes ind fra diskette (eller harddisk), når det bliver nødvendigt. Det giver dig mere hukommelse til dit arbejde, men RAM milionærer kan selvfølgelig vælge at have hele programmet i hukommelsen på en gang. Det er selvfølgelig kun detaljer, men når hele programmet er programmeret med en sådan omtanke, bliver det en fornøjelse at bruge det, og det er et absolut plus i min bog.

Læsestof!

Manualen der følger med ANIMagic skal roses, fordi den er overskueligt opbygget med mange eksempler og øvelser, så man rimelig nemt kan sætte sig ind i programmets finurligheder. De øvelser, der gennemgåes i manualen bruger de billeder og animationer som ligger på den datadisk, der følger med programmet. Nu er ANIMagic jo et rimeligt kompliceret stykke animerings værktøj, så i stedet for at lade brugerne fylde deres manualer med æselører og fedtpletter, har Aegis Gudskelov været fornuftige nok til at inkludere en hjælpefunktion i programmet. Et tryk på Help og et klik på den trykknap man er i tvivl om betydningen af, bringer en lille hjælpetekst frem, der primært kan bruges til at friske hukommelsen op. Det er absolut et plus at der er tænkt på brugeren i disse piratkopieringstider, og det beviser, at Amigaens alt for sjældent benyttede hjælpeknap faktisk kan bruges!!

Konklusion

Hvis du sidder og laver animationer på det lille kammer til langt ud på natten, vil du undre dig over, hvordan du nogen sinde har kunnet undvære ANIMagic. Programmet er simpelthen et godt gedigent stykke værktøj, der er et glimrende supplement til de andre animations- og tegneprogrammer, der findes til Amiga. Jeg vil gå så vidt som at sige, at ANIMagic er for billeder, hvad en tekstbehandling er for ord, for ligesom tekstbehandlingen giver dig mulighed for at sætte ord sammen til sætninger, og sætninger sammen til bestsellere, så giver ANIMagic dig mulighed for at klodse en række billeder sammen til en animation, samt at redigere i animationer du allerede har lavet. Programmet har fundet en god lille niche til sig selv, men det er ikke gået ud over kvaliteten, som er helt i top. ●



Avanceret, men lidt uoverskueligt.

Pro Video Plus - eller er det?

af Klaus Henning Sørensen

Enhver ved, at der skal titler på de hjemmelavede videoprogrammer - selvfølgelig skal der det!! Derfor har JDK Images lavet Pro Video Plus, som kan give dine egenproduktioner dette ekstra profesionelle pift. Vi har set nærmere på, om programmet lever op til titlen.



Hvis man ikke lige vidste, at det var Amiga, så...

Mens ejere af ringere computere leger med Desk Top Publishing (datatryk), så er vi Amigaejere godt i gang med at undersøge den vidunderlige verden, der går under navnet Desk Top Video.

Det kan vi gøre, fordi Amigaen er så fantastisk egnet til det, og fordi man kan få en såkaldt Genlock til Amiga, så man kan kombinere et almindeligt skærmbillede med et videobillede, optage hele molevitten og få et helt ny produkt ud af det.

Det er der selvfølgelig mange fordele ved, bl.a. kan Amigaen så bruges til at lave tekster til billederne, og det er lige netop det, som Pro Video Plus (PVP) er beregnet til.

Programmet leveres på tre disketter og med en ordentlig moppedreng af en manual, dvs. den er stor i størrelse, men ikke i antallet af sider. Hvorfor programmet befinder sig på hele tre disketter kan sagtens undre mig, for mens der er et program på en af dem, er den anden tom (den skal bruges til at gemme dine egne produktioner på) og den tredje indeholder danske tegn (æ,ø,å), samt et program til at lægge disse karakterer over på den første diskette. Hvorfor det ikke er gjort når man får programmet ved jeg ikke, men jeg gætter på, det er billigere at tage penge fra køberen og få ham til at gøre arbejdet, end at ansætte nogle mennesker og give dem penge for gøre det.

Fagre frustrerende verden

At få loadet programmet kræver en større datamatisk uddannelse. For det første vil du sikkert have for lidt chip RAM (den hukommelse, der bruges til grafik og lyd), specielt hvis du har en A1000 eller en maskine med megen ekstra hardware. Dette er ualmindeligt irriterende, for selv om jeg kørte det program, der følger med PVP og skærer et bitplan af WorkBench skærmen, havde jeg stadig ikke chip RAM nok til at kunne køre PVP.

I stedet for ansigt til ansigt at blive udsat for redaktørens vrede, når han fik beskeden om at jeg desværre ikke kunne anmelde programmet, valgte jeg at bruge en god bunke tid på at skrive et program, der reducerer antallet af skærmlinier på WorkBench skærmen fra 256 til 50, og så kunne programmet køre. Pointen er, at det ikke er alle der har den mulighed, og det afskærer effektivt mange A1000 ejere fra at bruge PVP, og mange A2000 og A500 ejere kan blive nødt til at slå diverse harddiske og diskettedrev fra, da de også kræver chip RAM (A500 og A2000 har lidt mere fri chip RAM efter opstart end A1000, men så lidt mindre fast RAM).

Det kan kun siges at være en meget utilfredsstillende løsning, som kun er opstået fordi programmøren ikke har gjort sit arbejde ordentligt. Det kan vel ikke være så stort et problem at lukke WorkBench-skærmen, lige så snart programmet er loadet ind, og på den måde få noget ekstra chip RAM.

Når dette problem er løst, står du overfor, at programmet faktisk loades men ikke kører (ja, du læste rigtigt). Efter at have konsulteret manualen et godt stykke tid, finder man ud af, at det er fordi man skal skrive sit serienummer efter navnet på programmet for at det vil køre.

Det er efter min bedste overbevisning den latterligste kopisikring jeg endnu har været ude for, specielt når der ikke bliver gjort ret meget ud af at nævne det i den sektion af manualen, der fortæller, hvordan man loader programmet.

Efter efterhånden af være blevet godt irriteret, fået indtil flere på hinanden følgende sure opstød og gjort sig klar til at hælde sproget værste gloser ud i anmeldelsen, kommer overraskelsen : Pro Video Plus er faktisk et fantastisk godt program!!

Tekst skal der til

Når programmet på et eller andet tidspunkt kører, bliver man præsenteret for en sort skærm med en cursor, der blinker i alle regnbuens farver i det ene hjørne af skærmen. Så er tiden inde til at designe den første side. PVP bruger ikke Amigaens indbyggede menusystem (Intuition), men har sit helt eget system, hvor man bruger funktionstasterne til at aktivere en bestemt funktion (nej, tænk dog!).

Efter at have lagt den medfølgende

funktionstastoversigt over tasterne, finder man funktionen til at vælge en skrifttype. Herefter kan man vælge hvilken størrelse (ud af 4) man vil skrive, hvilken farve man vil bruge, og hvilken en skrifttype man vil bruge (der følger 4 med programmet, men flere kan købes seperat). Så skriver man, og UPS! Programmet fortæller, at linien ikke er lang nok! Det er fordi PVP bruger et system, hvor man giver hver linie på skærmen en størrelse, som skal være større end den største skrifttype, man vil bruge på linien. Efter at have valgt den rigtige liniestørrelse skriver man og CHOCK, det ser jo godt ud!!

Så afprøves funktionerne til skyggelægning, kantfarvning, kursiv skrift, understregning, gitterbaggrund, flerfarvet baggrund og en bunke andre, og man blive imponeret over de fantastiske resultater man kan lave, og så er vi ikke engang begyndt at animere skidtet endnu.

Tekstfunktionerne er dog ikke helt perfekte. Nogle tekst ændringer forgår på en hel linie, andre på en del af en linie og andre igen på det, man skal til at skrive og så er der altså nogle, der foretages på det man har skrevet. Bortset fra at det ikke er konsekvent, så kan man f.eks. heller ikke skrive en linie, hvor noget af linien står med kursiv skrift eller have to forskellige mønstre i baggrunden på en linie.

Problemet er dog ikke stort, og PVP kan det, man gerne vil lave 95% af tiden, men jeg ville ønske de også havde taget højde for de sidste 5%.

En bevægende oplevelse

Hvis man ikke er imponeret, så blive man det, når man begynder at studere animationsdelen. Andre videotitling programmer til Amiga er selvfølgelig for længst sat af, men bare for at slå sin førerposition fast med syvtommer søm (eller endnu større søm), kan PVP få en side til at afløse en anden på ikke mindre end 91 forskellige måder, hvoraf de 32 foregår med en hel side af gangen, og de sidste 59 linie efter linie.

Alle disse 91 former for sideskift kan foregår med 8 forskellige hastigheder, så det giver "kun" små 728 muligheder for at være kreativ. Nogle af sideskiftene ser virkelig godt ud, og min personlige favorit er en, hvor siden ser ud til at "tippe over" så man kan se den nye side på bagsiden af den gamle. Hvem kaldte Amiga for en hjemmecomputer?

Hastigheden af de forskellige sideskift kan i nogle tilfælde bedre betegnes som acceptabel end direkte hurtig, men de fleste foregår rimeligt kvikt. En ting som dog er lidt generende er, at der er en lille pause på 1 til 2 sekunder mellem hvert sideskift - selv hvis man sætter pausen til 0. Det er selvfølgelig mens PVP tegner den nye side, men det betyder, at man ikke kan lave f.eks. flydende rulletekster eller andre flydende overgange.



AI går til filmen (fjernsynet).

Billeder som baggrund

En fikst detalje ved PVP er, at du ikke er begrænset af den kedelige enfarvede baggrund. Du kan selvfølgelig tage et billede ind i programmet, og bruge dette som baggrund. Ja, hvis du ønsker det, kan du endda lave simple animerede sekvenser ved at bruge colorcycling, altså lade en række farveregistrer skiftet farve i en bestemt rækkefølge. Det kan man godt få nogle gode (men simple) animationseffekter ud af, men da PVP arbejder i højopløsnings interlace med overscan, har man "kun" 16 farver at lege med.

Der er dog en lille detalje ved baggrundsgrafik: Det kræver en stor beskidt bunke RAM, mindst 1.5 MB, og det vil kun give dig plads til 2 eller 3 billeder, så en fuldt bestykket Amiga med 9.5 MB kunne være rart. PVP kræver, og bruger, alene 1 MB, som er det absolutte minimum for at køre programmet.

Ingen roser uden...

Selv om PVP har fået den første overhaling, er der (desværre) mere i vente. Jeg forstår ikke, hvorfor programmet ikke bruger Amigaens glimrende menuinterface, men i stedet for bruger et, som er klart ringere og så inkonsekvent, at man ikke hurtigt kan få en rygmarvsfornemmelse af hvordan man bruger det.

Jeg vil faktisk gå så vidt som at sige, at i forhold til Intuition er det det største fremskridt inden for bruger fjendtlighed siden Digital Research lancherede A:> i 1977.

Manualen skal også have en på hatten, den er nemlig usædvanligt upædagogisk opbygget, meget ustruktureret og uden en eneste illustration, og det er endda når det, der står i den er rigtigt. Når eksemplerne så ikke virker som beskrevet og det der står er direkte løgn, så bliver det jo meget værre. Heldigvis er manualen ikke ringere end at der er en glimrende referencesektion med beskrivelser af hver enkelt funktionstast, og det redder den, men det er på stregen.

De danske tegn skal også lige have en kommentar med på vejen. Ud af de 16 forskellige skriftvarianter (4 skrifttyper i 4 størrelser), er det kun de 15 der er lavet danske tegn til. Det begrænser selvfølgelig brugen af den sidste type noget, og begrundelsen er, at PVP bruger de tegn, de danske tegn erstatter (firkantede- og tuborgklammer osv.) i nogle af menuerne, men personligt ville jeg hellere have at menuerne ser dumme ud når jeg bruger programmet, end at resultatet ser dumt ud når jeg viser det til andre fordi jeg manglede danske tegn i en skrifttype. Indrømmet, det er et mindre kritikpunkt, men kunne vi ikke i det mindste have fået mulighed for selv at vælge ?

Alt i alt

Jeg har ikke forsøgt at lægge skjul på min kritik i denne anmeldelse af PVP, men jeg har heller ikke lagt skjul på min begejstring over de resultater, man kan opnå med programmet. Jeg vil sige, at de ulemper og irritationskilder, der vitterlig findes i programmet langt overgåes af de resultater man kan producere med det, og hvis du lige står og mangler et program til at tekste videooptagelser med, så kan jeg på det varmeste anbefale PVP, det er langt bedre til det formål end noget andet program på markedet. Vi står overfor en usleben diamant. ●



Kan DU se de enkelte pixels?



Søren Grønbech
- Eller måske bedre kendt under synonymet "SODAN".

Sodan S

Af Søren Jensen

I december 88, blev der talt om en sensation in putere. Nu godt 8 mdr. senere, er der komn Grønbech. DataStorm er titlen og AI's Søren Je Grønbech himself.

Søren Of DANmark

En lørdag eftermiddag ringer jeg til Søren Grønbech, for at høre om fremtids planer, DataStorm, livet, universet, og alt det der.

En snak med herren selv

Den unge succesfulde dansker har store planer, men lige nu gælder det en lang og velfortjent sommerferie. Når denne er forbi håber han på at rejse til Japan, for at arbejde hos enten Sega eller Taito med arcademaskiner. Som Søren siger om Amiga'en: "Amiga'en er en god maskine med en 68000'er samt tre herlige damer, men den er for langsom (???)". Af den grund håber han på at arbejde med Arcademaskiner, der har henimod 1000 sprites, og meget hurtig! hardware. Hvis Japan-drømmen ikke går i opfyldelse regner han med at tage til Israel (Israel???) i 6 mdr. eller måske England. Hvilke engelske firmaer han har i kikkerten er der ingen der ved, men man kan jo gætte. Langsomt men sikkert når vi til det punkt i samtalen, hvor jeg skal til at spørge om kommende projekter. Til det siger han: "På nuværende tidspunkt har jeg ikke sådanne under overvejelse, men hvis Japan, Israel og Englands planerne ikke går, sååehh"

Bagmændene

Udgiveren af DataStorm, Visionary Design Technologies, er et Canadisk firma med masser af gang i. Efter kæmpesucces'en Dragons Lair der solgte ca. 50000 kopier, gik det for alvor hurtigt. De har nu mange spændende produkter på vej til Amiga, som f.eks. Vortex, et superspil, skrevet af den unge Andy Hook, der også hjalp til med DataStorm. Dette spil skulle ligge klar hos din forhandler omkring november. Ligeledes har de et par hemmeligt stemplede produkter på vej, men dem ville Søren Grønbech ikke snakke om (sært nok???).

Grønbech, Amiga og fremtiden ...

Amiga'ens fremtid ser sort ud pga.

Datastorm i et glas vand ?

Det nye spil DataStorm, er langt fra en SOS klone, det er et DropZone, StarGate baseret spil i Defender stilen. Den grafiske side af spillet lever ikke helt op SOS standarden, men lad mig forklare: Stik modsat SOS bruger DataStorm meget små objekter, men til gengæld er der mange af dem, rigtig mange. Grafikken mangler også det meget detaljeret look som findesi SOS. Lyden består af de klassiske bip bip lyde, og musikken er heller ikke noget at råbe hurra for, men begge dele går lige an. En ting er klart bedre end i SOS, nemlig muligheden for at spille flere af gangen, plus mulighed for at indstille spille-hastigheden. Selve spillets regler er ganske simple. Beskyt dine pods mod dræbende aliens, der kun tænker på at gøre DIT liv surt, MEGET surt. Du beskytter dine pods ved at samle dem op med dit fly, for derefter at aflevere dem i et tårn. Får du alle dine pods reddet, får du en "mand" og får du ialt fire mænd, vil der være en "warp-gate", der sender dig til næste level. Hvis du klare dig godt får du nogle bonus "capsules", disse kan f.eks. være autofire, megafire, missiler m.m. efterhånden som du når op gennem diverse levels, stiger antallet af aliens på skærmen. Spillets maximum er 128 fjender på EEN gang. Derudover sker det nogen gange at du får besøg af aliens, der har samme størelse som figurene i SOS ... aaarrggghhh. Disse mega-figurer er sagt på godt dansk s..... sværere at få bugt med. Skulle du være uheldig nok til at miste alle dine pods, ryger du ud i HyperSpace, hvor du ikke mange chancer for at overleve (Hulk).

Kan lige gå an

DataStorm har noget Sword of Sodan ikke havde, nemlig gameplay. Problemet med Sword of Sodan var og er, at spillet hurtigt blev kedeligt, derimod er gameplayet i DataStorm, sagt med få ord, giga-mega-over-fedt. Er man typen der skal have "fed" grafik og heftig lyd bør man nok overveje købet af DataStorm en ekstra gang, men kan leve med middel grafik og lidt anti-stereo lyd, er DataStorm et virklig godt køb. Surværent og klart det bedste (og eneste, Red!) Defender-spil til Amiga'en. ●

stormer videre

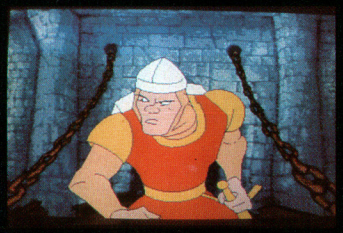
enfor spil på micro-com-et et nyt spil fra Søren sen har snakket med mr.

af den meget organiseret pirat-kopi-ering.
Problemet med pirat-kopiering er at det hele kvæler sig selv langsomt. Det eneste man opnår ved pirat-kopiering er, at firmaerne på et tidspunkt ikke længere ser nogen forretning i at udsende spil til Ami-ga'en. Ellers, siger Søren, ender det med at der ikke længere er penge i at lave store spil, dvs spil det tager henimod 12-18 mdr. at skabe. For der er kun en måde at lave gode spil på, og det er hårdt arbejde, og troen på at man får noget ud af det, og brugen af en god assembler, griner han. God assembler spørger jeg, kan du anbefale nogle værktøjer til andre brugere? Søren mener at folk bør bruge den eller de assemblere de personligt finder bedst. Han selv bruger SEKA assembleren til koden, DPaint III til grafikken, samt nogle Puclic Domain programmer fra Fred Fish serien. ●

AI: Er der noget du kunne tænke dig at sige, her til sidst?
SG: Jeg kunne godt tænke mig at rette en appel til alle dem der fore-tager pirat-kopiering: Lad være, det går kun ud over jer selv.



Superspillet - Sword Of Sodan.



Dragon´s Lair
- fra Visionary Design Technologies.

Koden i støvlen

Denne kode skulle kunne findes i DataStorm's bootblock. Den er ment som en venlig henvendelse, til eventuelle crackere der skulle finde på at bryde ind og kigge på sagerne.
Another message to crackers: We would like to thank you for your consideration with our first product Dragons Lair. It was with your respect for our request that Dragons Lair was a success. Once again, we ask for your consideration in not releasing DataStorm. High quality software is only made possible through hard work and commitment, two things we plan to continue in the future, and with a good understanding between the delevlopers, the users, and the Amiga community we will hopefully continue to produce programs like these.
SØREN GRØNBECH, RANDY LINDEN.



Datastorm
- Der er vist gået på kompromis med hensyn til kvaliteten.

Inside information

Som en helt speciel gestus fra Søren Grønbech til AI's læsere, kan vi her bringe det første tips til DataStorm. Efter Sodan's eget udsagn skal man bare trykke F10 mens man spiller, og så får man en ....., hvilket utvivlsomt nok vil kunne bruges i kampen mod overmagten. Good luck !

Grafik : 50%
Lyd : 50%
Præsentation : 65%
Fængslende : 90%
Overall : 70%

Mere end bare et blad...

Her får du for første (og med garanti også sidste) gang historien om folkene bag Amiga Interface. Den anonyme flok, der hver gang fylder spalterne i DIT Amiga magasin med påhit, nyheder, features og anmeldelser.

Som antydet i overskriften, forsøger vi at gøre Amiga Interface til mere end (endnu) bare et blad. Redaktionen består af en række kreative Amiga-brugere fra hele landet, der er af den fælles opfattelse, at den viden og erfaring hver især har opnået, skal komme flest mulig tilgode.

Denne ide var også grundlaget for Amiga Club, der blev startet i maj 1988, og som nu lige har haft 1 års fødselsdag, hvilket vi også fejrer på disse sider.

I kraft af at vi idag er vokset til at være et stort, professionelt magasin og samtidig det eneste danske datatidsskrift der KUN omhandler Amiga, har vi selvfølgelig også et vist ansvar overfor de ca. 30.000 Amiga-ejere, som har været med til at gøre Amiga Interface til hvad det er i dag. Tak for det, allesammen.

Sidste år er længe siden

Alle de læsere, der har været med fra starten, husker sikkert det første lille Amiga Club Magazine, hvor vi på små 40 sider skrev om Amiga-Dos, virus, Public Domain programmer, spilanmeldelser, brevkasse og tips & tricks. Det var dengang vi havde 4 farvesider, der bl.a. blev brugt til at sælge "Giganoid" til medlemmerne, 150 kr. under den normale pris.

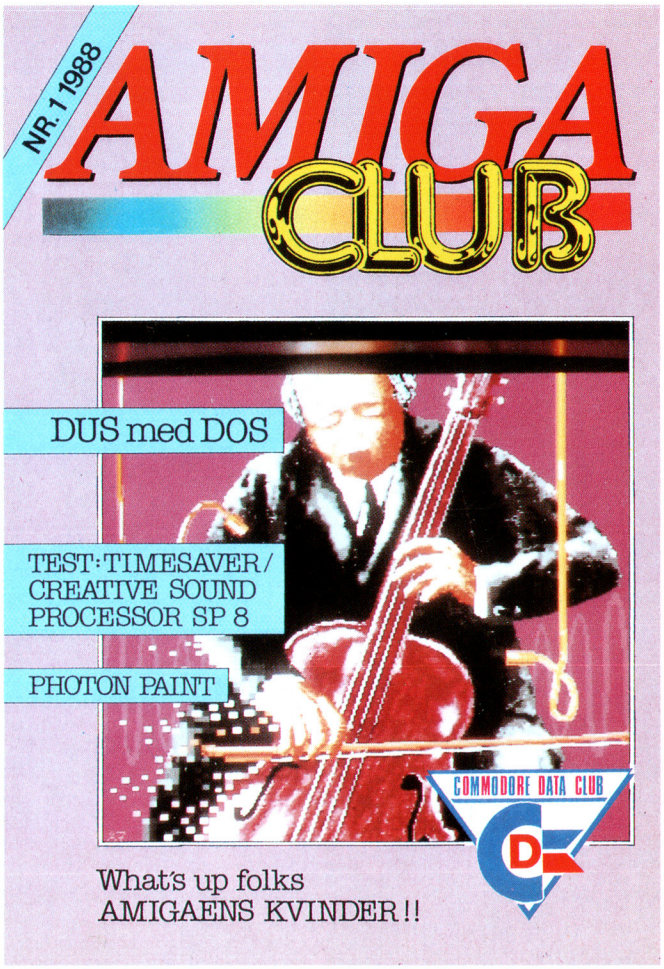
Allerede da var det vores mål at være lidt mere for læserne, end bare et blad om computere. Det gav sig udslag i medlemstilbud, hotline-hjælp og medlemsdisketter der - sammen med bladet - gjorde, at Amiga Club blev noget, der virkelig var værd at være medlem af.

I løbet af de 6 numre som udkom i løbet af 1988 fandt vi bare ud af, at vi havde regnet helt forkert m.h.t. til det Amigamarked, som vi havde planlagt at dække. Det var nemlig meget større end vi oprindelig regnede med. Resultatet blev, at vi meget hurtigt måtte flytte til større lokaler.

Senere hen, dvs. omkring årsskiftet 88/89, gik det så ud over læserne, da det umiddelbart kunne se ud til at vi holdt juleferie i stor stil. Men pausen skyldtes, at der var blevet brug for et større og bedre Amigamagasin, og derfor brugte vi altså et godt stykke tid på at få Amiga Interface på benene. Det krævede bl.a. at vi indkøbte en masse nyt udstyr og planlagde flytning til endnu bedre og større lokaler, og efter et par hårde måneder, gik drømmen så i opfyldelse.

Forlaget Microtech idag

Det magasin du holder i hånden nu er sådan set stadigvæk det gamle Amiga Club Magazine, blot med en hel del kosmetiske ændringer. Indholdet er heller ikke helt det samme (så ville nyhedssektionen jo være kedelig, ikk'), men selve grundprincipperne i bladet er stadig de samme. Bo Jørgensen skrev i den allerførste leder i 1988, at vores mål var at komme ud i selv de fjerneste afkroge af Amigaverdenen, og denne udtalelse gælder stadigvæk, selvom det måske undertiden kunne se ud som om, vi til tider bevæger os i andre retninger. Med mellem 52 og 60 sider i farver har vi fået mulighed for at præsentere den farvestrålende Amigaverden på en helt unik måde. Dygtige skribenter i både ind- og udland sørger for artikler om interessante mennesker og firmaer, produkter og trends og tendenser. Med



Forløberen for Amiga Interface

det nye magasinformat, har vi også fået lagt en hel række forskellige rubrikker og sektioner fast, dog uden at gøre bladet ligefrem forudseligt. Formålet med dette er, at man altid kan forvente at finde noget information om de vigtigste ting om Amiga'en på faste steder i bladet.

Amiga Interface består blandt andet af nyheder, tips og ideer. Her ud over bringer vi i hvert nummer en stribe featureartikler om forskellige emner.

For ikke at hensynke i dybt seriøse artikler, prøver vi også engang imellem at bringe featureartikler på et mere afslappet niveau, stadigvæk med Amiga'en som centrum, men måske med et tema, hvis primære formål er den underholdende læseværdi. Et eksempel kan ses på side 18 og 19, som de fleste nok vil kunne finde underholdende i sommervarmen. Desuden har vi vores brevkasse, som det efter længere tids udeblivelse har været relevant at starte igen. Vi modtager mange læserbreve på redaktionen, og alle bliver læst og vurderet, hvorefter vi bringer de mest interessante i "Trashcan".

Help me if you can...

En anden læserflade i bladet er Art Gallery, hvor vi i sidste nummer udvidede disse sider til ikke bare at omhandle billeder, men også animationsdemo'er og hvad læserne nu ellers kan finde på af kreative, grafiske projekter. Med 1000 kroner

på højkant hver måned er der en stadig stigende strøm af breve til netop denne sektion.
Tips og tricks sektionen startede med spiltips, hvilket vi mere eller mindre har droppet, til fordel for programmeringseksempler og lignende stof.
Noget af det, vi vist ikke har været så gode til at gøre opmærksom på er, at tips og tricks fra læserne er mere end velkomne. Redaktøren har i de sidste par måneder selv måttet fremstille diverse rutiner for at fylde disse sider (og han løber snart tør for ideer), så derfor ser vi meget gerne alle former for bidrag fra læserne. Du kunne f.eks. fortælle andre brugere om hvordan man lettest renser sin mus, eller måske et par telefonnumre til nogle interessane Amiga-databaser. Artikler og udlistninger om programmering i både assembler, Basic og C bringes også gerne hvis de vel at mærke kan bruges til noget fornuftigt. Husk iøvrigt, at det ikke gør noget, hvis du ikke er en ørn til at skrive. Vi skal nok få tingene bearbejdet, så de bliver sat pænt op, så kom frit frem med alle former for ideer og forslag.
Endelig har vi Know-How og Hardware sektionerne, der nok kan betegnes som de mest seriøse sider i bladet. Det er her vi prøver at dække Amigaens mere professionelle side med omtale af tekstbehandlingsprogrammer, administrationsprogrammer, nyt udviklingssoftware og hardwareudvidelser i alle prisklasser. Da Amiga'en nu er sådan en kreativ computer, er det måske ikke alle der lige har anskaffet sin Amiga for at tegne eller komponere, og disse læsere skal vi selvfølgelig også tænke på.

Den lille forskel

Alle disse forskellige sektioner gør, at vi opnår den bredest mulige behandling af Amiga'ens mangfoldighed, men som ovenfor nævnt, betragter vi selv AI som mere end bare et blad.
Det er der nok mange nye læsere, der ikke rigtig lægger mærke til, eller også bliver man bare fuldstændig forvirret over de sidste sider med Amiga Marked medlemsdisketter, hotline, public domain og ikke mindst ... kuponen.
For at starte fra en ende af, skal begrebet "Amiga Marked" nok defineres lidt nærmere. Det er nemlig redaktionens opfattelse, at der er mange ting, læserne egentlig gerne ville have fat i, men at man ikke altid lige har tid til at rejse til København eller en anden storby, bare for at købe enten soft- eller hardware.
Derfor prøver vi at formidle de mest interessante ting gennem bladet, og dermed sørge for at du kan købe alt, lige fra modem til spil, pr. postordre. Alle kan benytte denne service, men er man abonnent, vil man altid kunne opnå nogle helt specielle priser.
Der er nok også en del læsere der undrer sig over, at det ikke er billigere at tegne abonnement, end at købe bladet i kiosken. Det koster det samme, fordi du får bladet leveret portofrit, direkte ind gennem brevsprækken hver måned - og postetaten skal som bekendt have sit, for sådan en spøg. Men herudover kan du spare mange hundrede kroner, hvis du anskaffer dit grej gennem Amiga Marked og endelig får du en gratis diskette med programmer sammen med det første blad.
Denne diskette indeholder en samling af de absolut bedste public domain programmer, sammensat af vores Public Domain ekspert, Bo Jørgensen. Det er programmer, som alle skulle kunne finde ud af at bruge, og også finde anvendelse for. Mens vi snakker om Public Domain, skal det også nævnes at vi har Danmarks absolut største Amiga Public Domain bibliotek,. Hver måned finder vi 6-8 nye disketter, som vi sælger til abonnenter for kr. 25,- og til alle andre for kr. 35,- pr. stk. Disse priser dækker vores omkostninger til henholdsvis disketter, kopiering og forsendelse.
Al skriftlig kontakt med bladet, det være sig bestillinger af Public Domain, Amiga Marked tilbud, abonnement eller måske små kommentarer til enten "Trashcan" eller redaktionen foregår via kuponen bag i bladet. Vores ide med at lave den som en ekstra flap til at rive af, har vist sig at være en stor succes, både fordi at det ikke var nødvendigt at klippe i bladet, og fordi at portoen allerede er betalt, så den er lige til at smide i postkassen.
En anden form for kontakt med bladet, sker gennem vores ugenlige hotline hvor vi forsøger at besvare så mange læserspørgsmål som muligt. Hver mandag mellem kl. 14.00 og 16.00 ringer mange Amigaejere til redaktionen for at få løst deres problemer. Det kan det godt være svært at komme igennem, så derfor har et brev til vores brevkasse meget større chancer for at komme igennem, da vi læser ALLE breve.
Er du Amigaejer, med eller uden abonnement på Danmarks eneste Amigamagasin, skulle disse sider gerne have forklaret lidt om hvem vi er, og hvad vi laver. Skulle nogen være lidt i tvivl om hvor vidt det nu er relevant for dem at læse bladet, kan vi kun foreslå at give bladet en chance, da vi prøver at dække de fleste emner.

Det første år

Som du har kunnet læse i teksten, fyldte Amiga Interface 1. år i maj måned, og det fejrede vi naturligvis i stor stil her på redaktionen. For at læserne også skulle kunne deltage i festlighederne har vi så arrangeret en lille hyggelig gavekonkurrence, hvor vi stiller **3 Lattice-C compilere** på højkant. Det eneste du skal gøre, for at være med i puljen, er at indsende et fødselsdagskort til AI's redaktion. På kortet skal der være et digt om vores fødselsdag. De 3 vindere bedømmes både ud fra kortets opfindsomhed og digtets indhold, så det er altså med komme i det poetiske sommerhjørne i en fart.
Alle deltagende kort skal være redaktionen i hænde inden d. 1. september, hvor hele forlaget så vil afholde stor afstemning. Vindernnavnene bliver offentliggjort i Amiga Interface nr. 6.

Forlaget Microtech-



forfra-



bagfra og



fra siden.

De holder dig orienteret



Lasse Højgaard, sørger for at der kommer annoncer i bladet. Det er altid underholdende at sidde bag ved Lasse, når han brokker sig over sin halvdefekte skrivemaskine og døvstumme telefon.

Brian Markussen, solgte annoncer til bladet, indtil han begyndte som sælger for reproafdelingen. Brian lever et stille liv i huset, og brokker sig faktisk kun når hans hund har spist et stykke af hans lejlighed, hvilket den gør hver gang den er alene hjemme.

Mona Kragelund, sørger for udgående post, kopiering af public domain disketter samt mange af de andre daglige opgaver, der letter os andre. Mona's eneste egentlige problem er nok at holde os andre ude fra hendes varelager, da der gerne skulle være nogle medlemstilbud tilbage til medlemmerne.

Mona Bonde, er forholdsvis ny i firmaet og kan derfor i et vist omfang stadigvæk nyde de øvrige medarbejderes respekt. Hverdagen foregår ellers rimeligt smertefrit, når man ser bort fra hendes daglige kamp mod kopimaskinen, som efter Mona's mening burde fyres ...

Lotte Christensen, firmaets økonomiske rygrad, der sørger for, at vore budgetter bliver overholdt. Der er ikke så megen tvivl om Lotte's argumenter inden for økonomi, for når hendes PC'er siger at vi skal tjene nogle flere penge ... ja, så har den ret.

Peter Erfurt, besidder stillingen som chefredaktør og officiel redaktionsslave. Det er Peter, der lige skriver 12 sider om argentinske netværk når der mangler stof en halv time før deadline, og det er også Peter, der læser korrektur og brokker sig over at hans Amiga, PC og Macintosh ikke vil snakke sammen uden dobbelte linieskift.

Sven Højstrup Christensen, går altid rundt og drømmer om at blive direktør i firmaet. Disse tanker sørger vi andre hurtigt for at pille fra ham, da han ikke skal tro hvad som helst om sig selv, bare fordi han ejer forlaget.

Udover at være assisterende korrekturlæser og sælger, er Sven også hyggeonkel, når lejligheden byder sig (hvilket sker for sjældent).

Heidi Svendsen, tager sig af det absolut vigtigste arbejde i huset. Når telefonen ringer eller når der er besøg, er det nemlig Heidi, der klarer skærene. Man kunne måske endda fristes til at kalde hende for forlagets officielle stemme.

Peter Hvidtved Larsen, lever i en meget farvestrålende verden her på forlaget. Vi andre mener nok, at han tilbringer mere tid end godt er, i selskab med vores margenfigur Johnny Disc, som han er ideman-den til.

Johnny Disc, gør livet på redaktionen og artiklerne i bladet usikre med sine vanvittige påfund. Der er normalt ingen, udover Peter Hvidtved, der vover at sige Johnny imod, hvilket vi andre har lært at leve med, da de åbenbart har meget tilfælles.

Astrid Glahn, lavede i gamle dage Amigabladet i hånden (på bordet, red!), men efter at teknikken kom til Silkeborg, er hun til hverdag dybt begravet i sin Mac II. Astrid har et stort problem med at få vi andre til at forstå hendes computers uransalige veje, når vi gør vores bedste for overbebyrde hende med næsten umulige opgaver.

Se blot dette blad ...

Jesper Laugesen, siges at være i lære på tegnestuen. Hvad han forventer at lære her på forlaget må guderne vide, men han gør da sit bedste for at hærge sin Mac II. Jesper tegner også forskellige små tegninger og kort til bladene.

Malan Zachariassen, er ældste (med stort tryk på ÆLDSTE) elev på tegnestuen, hvor hendes opgave primært er design og layout på Games Preview. I modsætning til adskillige af hendes kollegaer, har hun ingen umiddelbart uoverskuelige problemer, men hun ser dog helst at hun får både billeder og tekster til de artikler hun skal sætte op. Med andre ord, en krævende (ældre) dame.

Stig Nørhede, kalder sig selv for scannerchauffør og leder af reproafdelingen. Når Stig ikke lige roder med sine dyre maskiner, spiller han golf og laver golfbaner, hvilket han gerne så var en mere udbredt sport på forlaget. Indtrængende forslag om minigolfbaner i de tilstødende redaktionslokaler blev desværre nedstemt af andre (mærkeligt nok anonyme) medarbejdere.

Jesper Højby, træner hårdt for at få kontrol over scanneren. Om Jesper er specielt interesseret i en karriere i den retning, eller om det bare er for at få lov til at trykke på knapperne vides ikke, men foreløbig har han da et s(t)imulerende interaktivt system med laserdisc der (forgæves?) prøver at forklare ham, hvor man tænder for uhyret.

Klaus Nielsen, er den sidst ankomne i reproafdelingen, hvilket ikke ser ud til at genere ham synderligt. Klaus der bliver ugenligt mobbet med sin "Ellert" (vi andre falder altid i ledningen), og har derudover problemer med sit alt overskyggende dartspil.

Kenneth Bernholm, har mange jern i ilden. Han arbejder ihærdigt på at være redaktør af nærværende blad, samtidig med at han gør Silkeborg og omegn usikker bag rattet i "sin" køreskolevogn. Der er nogen uenighed blandt os andre om, hvad der egentlig optager ham mest, men er der et nyt computerspil som skal anmeldes, så er Kenneth på sin plads bag skærmen i timevis, - helst med den tilhørende musik på højt niveau. ●

DEN BEDSTE FARVEPRINTER TIL UNDER 10.000.- KOSTER KUN

TESTVINDEREN

CHOKTILBUD
2995,-
Incl.: Moms, kabel farvebånd og 250 ark papir.



MPS 1500C/
Olivetti DM105

Commodores egen favorit-printer til Amiga

Kan også bruges på Commodore 64 hvis du har Final Cartridge III

Normalpris 4495.-
Du sparer altså skattefrit 1500 kr.

MPS 1500 C er alletiders til farvegrafik og laver flotte tekststudskrifter både i farver og sort/hvid

■ Her er de klare facts:

- Lynhurtig: 120 tegn/sek. ved draft og 60 tegn/sek ved NLQ.
- 12 forskellige skrifttyper, alle med danske karakterer (Æ, Ø, Å, æ, ø, å)
- Kan blande flere end 50 forskellige farvenuancer, hvilket giver en uovertruffen flot udskrift af Amigagrafik.
- 5 Kb buffer, printeren skriver de sidste sider selv, mens du arbejder videre.
- Ingen DIP-switche! Printer-set-up foregår via frontpanelet og lagres i internt RAM-lager med batteribackup.
- Traktorfremføring er inkluderet i prisen, så du kan bruge både almindeligt A4-papir og traktorpapir i baner.
- Dansk manual og 1 års garanti.

■ »SOFT-TODAY« nr. 1-89 skrev:
»Den har egentlig kun 3 farver, men de kan blandes så der bliver 50 farver eller mere ud af det. Blandingen gøres en hel del pænere end Stars farveprinter, så det er svært at se, at der i virkeligheden kun er tre grundfarver.
1500 C er den bedste til farver, hvis du da vil have en printer til under 10.000 kr.«

■ IC-RUN nr. 12-87 skrev:
»En virkelig alsidig printer, der er god til både farvegrafik og tekstbehandling.«

Commodore er registreret varemærke
Olivetti er registreret varemærke

POSTORDRE • BESTILLINGSKUPON
Send kuponen i lukket kuvert til nedenstående adresse eller ring på vor ordretelefon 42 27 81 00, hvor også yderligere information gives.

Ja tak, send straks

☐ Skriftprøver og information (sendes GRATIS)
___ stk. MPS 1500 C.
☐ Efterkrav + porto kr. 44,-
☐ Check er vedlagt + porto kr. 19,-

Min adresse er:
Navn:
Gade:
By:
Postnr.:
Tlf.:

Forbehold for trykfejl og prisændringer.

BMP-DATA Lystrupvej 3, 3330 Gørløse, tlf. 42 27 81 00

GRATIS næsten...

AMIGA FARVEMONITOR

MODEL	PHILIPS CM8833	COMMODORE 1084
Opløsning	600×285	600×285
Lyd	Stereo	Mono
Grøn knap	Ja	Nej
TILBUD	**1995,-**	**2450,-**

Philips CM 8852 med ekstra høj opløsning + fod .. 2450,-

3,5" drev til Amiga + PC-1

med afbryder og super slim-line. Fuldstændig lydløs.
-SENATOR- Det bedste på markedet



1061,-

5,25" drev til Amiga + PC-1

med afbryder og super slim-line. Fuldstændig lydløst.
Omskifter mellem 40 og 80 spor.

TILBUD 1390,-

512 KB-Ram

til Amiga 500. Orig. Commodore m. batteribackup og ur.

På lager 1471,-

Amiga 500 + CM8833

Philips stereo farve-monitor.

KÆMPETILBUD 5733,-

BANZHAF *datamedier*

Kratkrogen 9 - 2920 Charlottenlund
Levering over hele landet, giro 7 52 51 33

TLF. 01 64 55 11

Fax: 01 64 55 01

star PRINTERE



STAR LC-10, 144 tegn pr. sekund	**1995,-**
STAR LC-10 Colour	**2295,-**
STAR LC24-10, 24 nåle, utal af fonte (NY)	**3495,-**
STAR NB24-10, 24 nåle, 216 tegn pr. sek.	**3995,-**
Arkføder til alle LC printere fra	**895,-**
Parallelt interface til NL-10	**695,-**
Farvebånd til alle STAR modeller (God pris)	**RING**

DISKETTER

Vi importerer selv vore disketter direkte fra anerkendte japanske og europæiske fabrikker.
Kvaliteten er garanteret høj, derfor giver vi 100% garanti.

Varenavn	Pris v. 100
5,25" DSDD i box	**2,65**
5,25" DSDD Certified Neutral 48 tpi i box	**2,98**
5,25" DSDD Certified Neutral, 5 farver i box	**3,95**
5,25" SSDD Xidex i plastbox 48 tpi	**4,90**
5,25" DSDD KAO fra Japan 48 tpi	**6,50**
5,25" DSDD KAO fra Japan 96 tpi	**7,50**
5,25" DSHD High Density 96 tpi ATHANA	**11,95**
3,5" MF2DD 135 tpi fra Japan	**7,87**
3,5" MF2DD 135 tpi box org. labels JAPAN KAO	**8,98**
3,5" MF2DD 135 tpi KAO fra Japan	**10,95**
Diskbox m. lås til 100 stk.	**90,00**
Originale Amiga-labels i 5 farver	**0,50**

Alcotini eller
Creative Sound Systems SP 8

Stereo Soundsampler

med dansk manual. 2 års garanti.

Fra 651,-

PC-1 + KVIK tekst .. 3495,-

PC-1:

med monitor, KVIK tekst, 20 MB harddisk, STAR LC10 og udvidelsesbox.

KÆMPETILBUD 9750,-

Levering inden 48 timer i DK.
Vi leverer til hele Norden.
Priser er excl. moms.
Forbehold for prisændringer!

Endnu engang velkommen til Danmarks eneste Amiga-brevkasse hvor alle kan skrive deres mening, sælge brugt udstyr eller komme med tips, tricks og spørgsmål til både redaktion og andre læsere. Vi har siden sidste nummer fået en helt kolossal positiv respons på denne rubrik, og har derfor fået det indtryk, at der åbenbart sidder mange mennesker rundt omkring i Danmark, der enten har problemer med deres computer eller har forslag og kritik til bladet. Alle disse mennesker skal naturligvis have en chance for at komme til or-de, hvilket nu sker gennem disse par sider som, hvis læserne ønsker det, kan blive udvidet til 3 eller måske 4 sider. Hermed kan vi så officielt erklære brevkassen for åben, og får du lyst til at skrive til os, så husk at mærk kuverten med "TRASH-CAN". Men nu til månedens første brev ...

Trashcan

Brevkassen for dig og din Amiga!

IBM/Amiga

Jeg har et par spørgsmål jeg ville være interesseret i at få svar på.
1. For det første optræder der i INFO billedet muligheden for at drage forskellige TOOLS ind. Jeg vil gerne vide hvilke det egentlig er, og hvad man så i øvrigt kan få ud af det.
2. Operativsystemet i Amigaen virker på mig, som om der kunne være tale om en forbedret udgave af IBM's PC-DOS, der jo som bekendt giver adgang til en utrolig mangfoldighed af programmer. Jeg er kommet undervejs med eksistensen af emulatorprogrammer, der giver Amigaen adgang til at arbejde med IBM PC-Dos. Et iøvrigt (af mig) ukendt softwarehus, SIMILE SOFTWARE, skulle bl.a. have lavet et sådan program. Derfor ville jeg gerne vide, hvor jeg finder SIMILE, hvor kan man skaffe deres programmer og om disse programmer duer i virkeligheden.
Med venlig hilsen
Nicolai Bech

OK, Nicolai - here we go...

1. Jeg går ud fra at du mener INFO funktionen i Workbench. Her kan du nemlig få en statusrapport på alle filer på en diskette. Denne rapport fortæller dig, hvorvidt en fil må slettes, læses, ændres eller på anden måde manipuleres med.
2. Angående PC-kompatibilitet mindes jeg et meget gammelt program, der kunne simulere en PC, men som absolut ikke kunne køre PC-programmer direkte. Desuden led dette program under at være mere end almindeligt umådeligt langsomt, så hvis du ønsker PC-kontakt, er du bedre stillet med et XT- eller AT-kort i din Amiga. Vi har forgæves prøvet at fremskaffe information om det gamle program, men uden held, da det ikke er interessant for nogen (undtagen dig måske). Beklager !

Sælges:

OKI Laserline 6 laserprrinter. Emulerer både laserjet Plus og Epson printere. Ekstra skrifter og ekstra toner medfølger Ca. 18 måneder gammel.
Fast pris kr. 9.900,- + moms.

Henvendelse: Peter, Tlf: 86 80 24 04 efter kl. 17.00.

Animation !

Kære Amiga Interface,
Jeg synes godt om jeres blad, specielt om artikler om animations og tegneprogrammer. Det er guf, bare bliv ved med at trykke artikler om sådanne programmer, men drop alt hardware til 17.000 kr. eller derover, og prøv at finde noget hardware til en mindre pris. Og nu er det tid til spørgsmål og kommentarer:
1. Hvad med at sætte en artikel i bladet om spillet Aquaventura, og bringe det under jeres bestillingskupon.
2. Hvad går spillet Garfield ud på ?
Ellers farvel og på gensyn.
Rasmus Helt Haahr

Alt for læserne - Hejsa Rasmus,

Tak for de venlige ord. Vi prøver at variere vore hardwareanmeldelser fra det billigste til det dyreste. Jeg håber at vort indhold derfor også for fremtiden vil falde i din smag. Hvad Aquaventura angår, er det slet ikke udkommet endnu, men når vi får det, bliver det naturligvis testet. I Garfield er din kæreste, Darlene, blevet fanget af hundefangeren og det er din opgave at finde hende og hjælpe hende ud. Tips: Ta' en flyvetur med storken.





HVIDTVED

Fremmedord ?

Jeg vil begynde med at sige/skrive at jeg syntes det er et suverænt godt blad i har mixet sammen. Men I skulle nu også prøve på at spenderer en hel side på tips og trick, og en anden meget vigtig ting (med stort V): Der findes faktisk brugere, der måske lige har fået en Amiga, og hvor f... skulle de vide fra hvad f.eks. et utillity-program er for noget. I kunne jo lave en side med lille ordbog, hvor de mest brugte "fremmed" ord stod.
Til sidst nogle spørgsmål:
A) Hvilken computersprog bruges til at lave spil. (der bliver jo sikkert ikke brugt BASIC, vel?)
B) Hvordan cracker man et spil, er der et kodeord man skal finde og i så fald, hvordan finder man det?
C) Hvad er Ram, Rom og Byte
D) I stedet for at købe et par MP ville det så ikke være bedre med en harddisk.
Anonym

Sådan cracker man ...

Vi har fået et par enkelte henvendelser angående vort niveau, men det er meget få ud af alle de mange breve vi modtager. Vi husker dog stadig på dem der ikke har så meget erfaring med Amiga'en, og pusler faktisk med nogle ideer. Angående dine spørgsmål ...
A) På Amiga bruges assembler faktisk altid til at lave spil i. Der er dog enkelte der bruger C og endda nogle som har brugt BASIC.
B)Hvorfor vil du vide det ? ... Nå, men al cracking drejer sig om at virkelig forstå hvordan Amiga'en virker, dvs. at have check på maskinkode OG hardware - så kan man MÅSKE...
C) RAM er Amiga'ens arbejdshukommelse, ROM er reserveret hukommelse til Amiga'ens operativsystem og BYTE er 1 adresseplads hvor der kan ligge et tal mellem 0 og 255.
D) Du snakker om fremmedord - Hvad i alverden er "et par MP" ? ●

Mer musik, tak

Til Amiga Interface
Jeg vil først og fremmest sige tak for et lækkert blad. Jeg er ved at vænne mig til at det altid er forsinket, men glæder mig alligevel altid til der kommer et nyt nummer. Det er ligesom at få en rar overraskelse, når man efterhånden havde opgivet håbet (ha ha ha). Hvad der derimod irriterer mig lidt, er at der faktisk aldrig skrives noget om musik i nogen danske datablade.
Vi ved allesammen godt at Amiga'en er suveræn til grafik, men det ser ud til at den aldrig rigtig er blevet til noget ved musikken her i Danmark. De udenlandske blade er altså mere flittige på det område ... så gør da for h..... noget. Derudover ville jeg foreslå at i droppede Amiga Action helt og totalt. Hvis jeg vil læse om spil, køber jeg Games Preview eller et engelsk blad, hvor jeg kan læse alt om alle nye og gamle titler.
Med venlig hilsen
Klaes G. Jønson, København

Læsernes ønske, vor lov - Hej Klaes,

Tak for de rosende ord. Vi prøver så vidt muligt at overholde vore deadlines, og for hvert nummer prøver vi at komme lidt tættere på, så det lykkes måske en skønne dag. Angående musik kan jeg fortælle dig, at du vil savle over næste nummer, som bliver et temanummer med musikken i højsædet. Som du kan læse på sidste side, besøger vi et studie, skriver om musik og software og afholder samtidig en stor musikkonkurrence. Jeg håber, at det skulle kunne dække dine behov. Hvad spil angår, holder vi anmeldelserne på et minimum. Vores filosofi går ud på at vi hver måned anmelder 3-4 af de absolut bedste spil. Så bruger vi til gengæld også mindst 1 side på en rigtig dydegående anmeldelse. Jeg giver dig helt ret i at AI ikke er et spilleblad, men vi må ikke glemme at Amiga'en er en meget populær underholdningscomputer, og at mange rent faktisk godt kan lide at slappe af med et spil. ●



Trashcan

Brevkassen for dig og din Amiga!

Her er de så...

AMIGA Interface NUMMER	DEADLINE reproklart materiale	UDGIVELSE
6/89	10.AUGUST	1.SEPTEMBER
7/89	8.SEPTEMBER	1.OKTOBER
8/89	10.OKTOBER	1.NOVEMBER
9/89	9.NOVEMBER	1.DECEMBER
10/89	6.DECEMBER	1.JANUAR

Deadline for ikke reproklart materiale,
-ring til Lasse Højgaard og aftal nærmere,
tlf. 86 80 08 77
Venlig hilsen annonce afdelingen.

AMIGA

GOLEM:

Alt GOLEM udstyr er monteret i et solidt, amigabeige metalkabinet. Desuden er tilslutningsbussen videreført, og der er selvfølgelig afbryder.

512 kbyte RAMm. ur (A500): **1750,-**
2 mbyte RAM (A 500, 1000 og 2000)
(Op til 8 mb. i 2000 vers.) **5800,-**

3 ½" diskdrev:

1) Amigabeige drev med afbryder og videreført bus. **1145,-**

2) Til Amiga 2000 internt.

1225,-

3) 33 mm. højt med display og støvklap. Fuldstændig lydløst. Displayet viser hele tiden hvilket spor pa disketten der læses/skrives på.

1495,-

4) Som ovenstående, blot uden display.

1345,-

5 ¼" diskdrev:

NEC drev med omskifter mellem 40 og 80 spor. Kan både bruges til AmigaDOS og MS-DOS. Med display koster drevet **1945,-**
Uden display **1795,-**

Lattice C v 5.02

* Compiler, optimizer, assembler, source-debugger samt editor i én pakke.
* Genererer lynhurtige programmer.
* Altid den nyeste og bedste vers. på lager.

Ring og hør nærmere. **2395,-**
Ideel til programmering på Amigaen.

Golem harddiske:

Vi har nu fået Golems nye harddiske hjem, i størrelser på 20 og 40 Mbyte. De leveres til alle tre Amigamodeller. De fungerer problemløst med det nye FastFileSystem, og er meget hurtige.
20 Mbyte: **4950,-** 40 Mbyte: **7995,-**

C ltd. SCSI harddiske.
Kronos controllere leveres fra August.

Software:

Aztec C 3.6 prof. incl. sdb **1395,-**
C-kompiler, assembler, debuggger m.m.
Power windows **745,-**
BAD Optimerer floppy- og harddisk. **475,-**
Quarterback. Virkelig godt harddisk-backupprogram. Hurtigt og nemt at bruge. **475,-**
DOS-2-DOS. Overfører filer mellem Amiga- og MS-DOS. **475,-**

AMCO data
2960 Rungsted kyst
Tlf: 45 76 64 62

Tirsdag-Fredag mellem 16[00] og 19[00]
1 års garanti på alle varer.
Priserne er incl. 22 % moms.
Alle varer vil som regel være på lager, og kan sendes efter aftale.

Euro-Trade

ALLE VORE PRISER ER INCL. MOMS
POSTORDRESALG TIL HELE NORDEN
FORBEHOLD FOR FEJL I ANNONCEN

FINLANDSGADE 25
8200 ÅRHUS N
TELEFON 86 16 61 11

DANMARKS MEST SPÆNDENDE AMIGA CENTER

AMIGA 500 PAKKELØSNINGER DER SIGER SPAR 2 !!!

PAKKE 1:
AMIGA 500 + STAR LC 10 PRINTER + 8833 PHILIPS FARVE MONITOR MED STEREO LYD + JOYSTICK + 3 SPIL. INCL. SAMTLIGE NØDVENDIGE KABLER. 8895,-

PAKKE 2:
AMIGA 500 + STAR LC 10 PRINTER + JOYSTICK + 3 SPIL. INCL. PRINTER KABEL. 6895,-

PAKKE 3:
AMIGA 500 + 3,5 STØJSVAGT DISKDREV, MED AFBRYDER OG GENNEMFØRT BUS 5695,-

PAKKE 4:
AMIGA 500 + 8833 PHILIPS FARVE MONITOR MED STEREO LYD, JOYSTICK OG 3 SPIL. INCL. MONITOR KABEL. 6995,-

STAR LC 10 PRINTER KUN 1995,-
Nå ja - så får du også kabel med !

CBM A590 HARDDISK

COMMODORES NYE LYNHURTIGE 20 MB HARDDISK MED SCSI CONTROLLER. AUTO-BOOTER UNDER KICKSTART 1.3 OG FORSYNET MED SOKLER FOR OP TIL 2 MB RAM. SOLGT I KØBENHAVN TIL 7595,- MEN I JYLLAND FÅR DU DEN FOR KUN

********** 5895,- **********

TILBUDET GÆLDER KUN DENNE MÅNED.

512 KB RAM UDV.

LÆKKER 512 KB RAM UDVIDELSE, UR MED BATTERI BACKUP OG MONTERET MED AFBRYDER TIL RAM'EN. SÅ NU ER DET SLUT MED EVT. KOMPATIBILITETS PROBLEMER.
PRIS 1695,-
KORTET SÆLGES OGSÅ UDEN RAMKREDSE FOR 395,-

*** AMIGA 2000 MED RABAT ***

SUCCESSEN FORSÆTTER RING

OG FÅ DIT LIVS TILBUD !!!

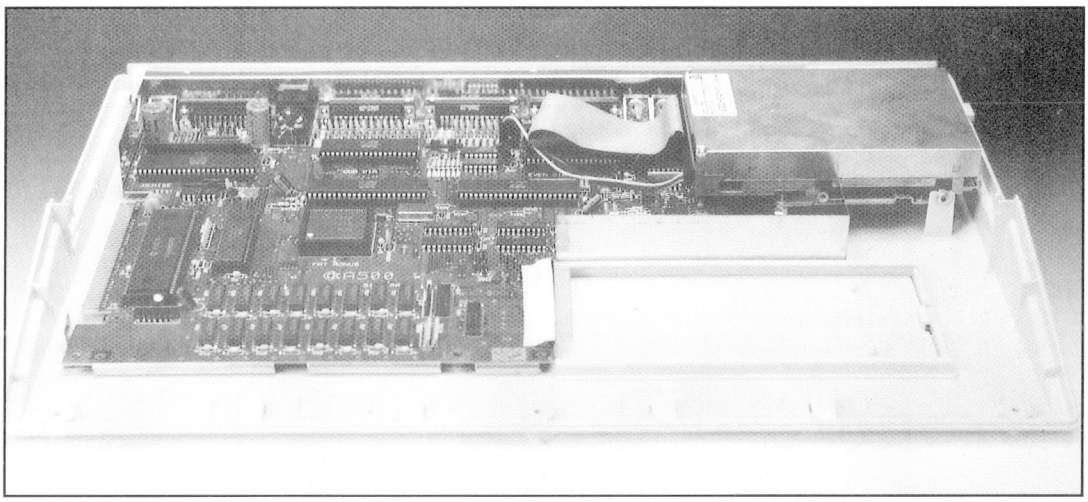
Hos os får du selvfølgelig det nye workbench 1.3 sæt incl. manual med.

VI HAR ALT DET DU DRØMMER OM OG MERE TIL

Afbryderen, som Commodore glemte

Har du problemer med hukommelsesudvidelsen på Amiga? Læs her, hvordan du kurerer problemet.

Du kender det sikkert. Efter langt om længe at have fået monteret en 512k udvidelse i bunden af din Amiga, er der pludselig problemer med en masse af din software. Godt nok skyldes disse problemer, at spilprogrammørerne omgås Amigas hardware med usædvanlig foragt, men irriterende er det alligevel. Dine venner fortæller dig, at du bliver nødt til at flå hukommelsesudvidelsen ud, hver gang den skaber problemer, men det er du selvfølgelig ikke så meget for. AI bringer her den endelige løsning på dine problemer, med en lille konstruktion som de fleste skulle kunne overskue.



Amiga 500 uden låg.

Inside Amiga

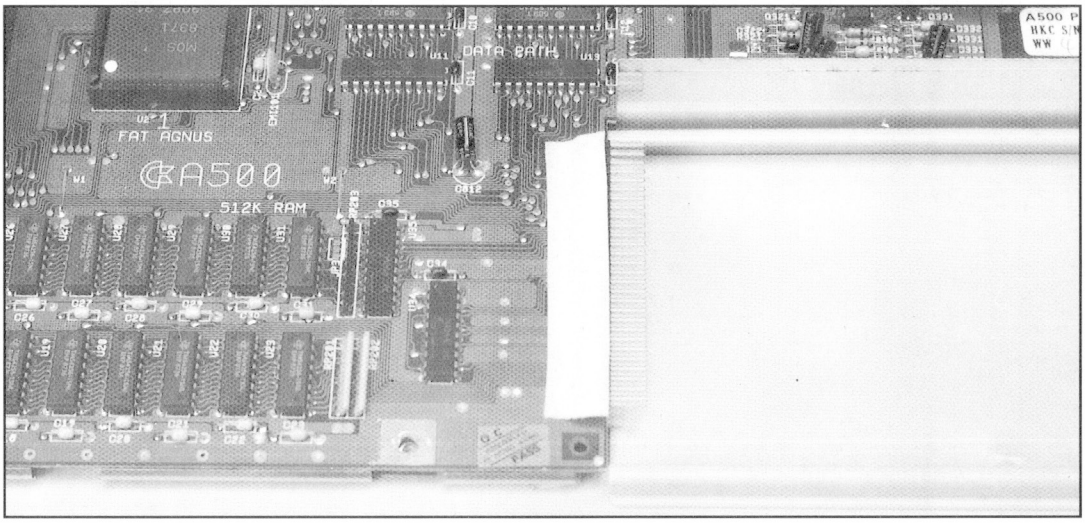
Amiga'en har et meget frit layout, og dermed er det også nemt at komme til at pille lidt selv. Hvad RAM-udvidelsen angår er der ganske simpelt en lille forbindelse i maskinen, der "føler" om der er ekstra RAM tilsluttet.

Ved bryde denne lille forbindelse og montere en diskret kontakt, kan du altså meget nemt tænde og slukke for din computers ekstra hukommelse. Derudover kan det tilrådes at du i samme håndevending får indsat en lysdiode, som tænder og slukker samtidig med RAM-udvidelsen.

Du starter med at "bedøve" din Amiga ved at fjerne alle kabler og ekstraudstyr fra dens porte, så den computeren sidder nøgen tilbage. Så vender du den om på ryggen, hvilket bevirker at den ikke kan løbe sin vej under "operationen" og at du kan komme til at skille den ad. Nu fjernes de 6 skruer, du holder kabinettet samlet og derefter vender du maskinen om endnu engang. Nu fjernes tastaturet (husk at bemærke hvilken vej stikket vender) og bagefter metalpladen, som dækker over de vitale dele.

Når du så finder frem til RAM-porten gælder det om at finde ben 32 hvilket egentlig ikke er så svært. Hvis du stiller computeren foran dig, som på billedet herunder vil du på printet kunne finde et lille 1-tal som indikerer det første ben. Numrene fortsætter op ad stikket og husk at venstre side er ulige numre og højre side er lige numre. Nu tæller du frem til ben 32, der findes på højre side, hvor du afbryder printbanen og pålodder den viste konstruktion.

HUSK AT ALT GARANTI BORTFALDER LIGESÅ SNART DU ÅBNER DIN COMPUTER. Ellers held og lykke ! ●



RAM-porten set forfra.

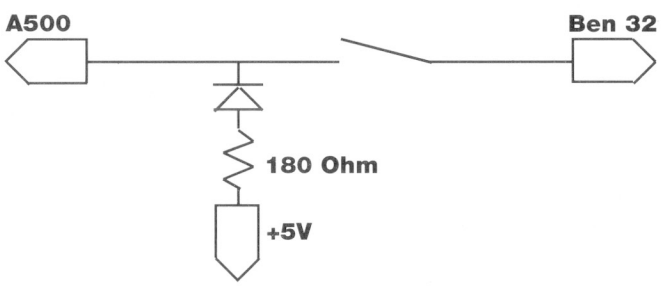


Diagram over RAM-afbryderen til Amiga 500.

Amiga følger med tiden

Ville det ikke være lækkert hvis din Amiga kendte klokken, ligemeget hvornår du tændte for den ?

Du kan selvfølgelig investere i en RAM-udvidelse med batteriur, men den koster jo i disse dage desværre noget nær 2000 kr. Så er det både nemmere og billigere at læse Amiga Interface, hvor et ur med batteribackup kan laves for under 100 kr.

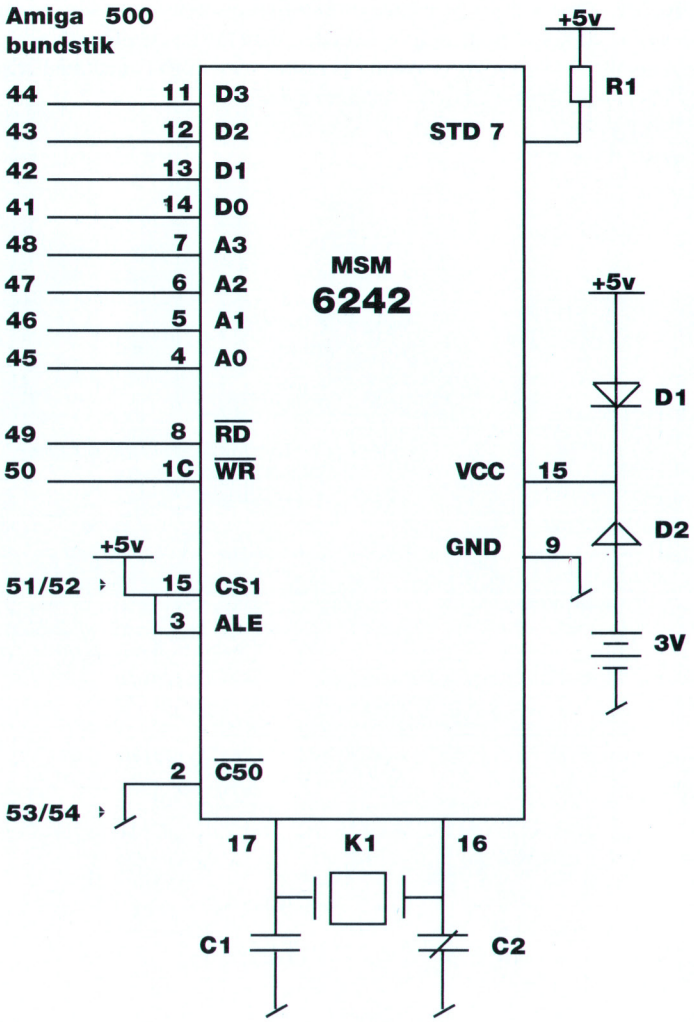
Sådan virker det

Det grundliggende princip går i al sin enkelthed ud på at forsyne Amiga'en med et lille eksternt ur, som ved hjælp af sit batteri kan sende den rigtige tid til Amiga'en når denne tændes. Hele herligheden er bygget op over urkredsen MSM6242 som faktisk indeholder et helt ur. Denne kreds forsyner vi så med et oscillatorkrystal og 2 kondensatorer hvor den ene er justerbar så uret kan gå præcist. Derudover skal der bruges 2 dioder til kontrol at batteriet. Dioden D1 sørger for at Amiga'ens egen strømforsyning trækker uret når maskinen er tændt, og D2 passer så på at battriet ikke bliver opladet af Amiga'ens strøm. Disse to dioder er monteret på ben 18 (VCC-benet) sammen med batteriet, så husk at det er meget vigtigt at vende dem rigtigt.

Sådan laver du det

En god ide er at bygge hele konstruktionen på et stykke veroboard, som mange nok kender som en utroligt fleksibelt arbejdsflade. Kantkonnektoren kan også monteres direkte på denne plade sammen med batterier og alt andet.
Denne plade sættes så op i bunden af Amiga'en og nu skulle du have et perfekt ur med batteri-backup ... for under 100 kr. Alle de nævnte ting skulle kunne købes i enhver respektabel elektronikforretning. ●

Diagram over konstruktionen:



KOMPONENTLISTE:

R1 = 10 kOhm
C1 = 20 pF
C2 = Trimmer 6,8 - 45 pF
D1,D2 = 1N4148
K1 = Krystal 32,738 KHz
Batteri = To seriekoblende CR2032

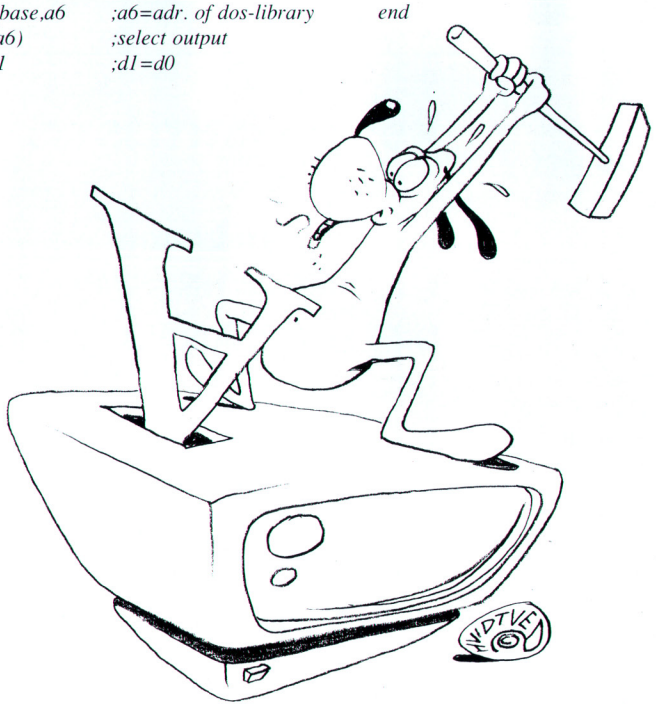
Bygges sammen med en kantkonnektor på et stykke veroboard.

Data skal ligge ... DER !

Ja, så bringer vi igen Danmarks bedste tips og tricks-sektion. Denne gang forærer vi dig et program, der bruges til at loade data ind i hukommelsen på en bestemt adresse (noget, som absolut ikke er meningen på Amiga, men som freaks finder naturligt).
Selve ideen i programmet er at generere en workbench-kommando, der virker som en almindelig LOAD på f.eks. en Commodore 64, Amstrad eller Spectrum. Ud fra denne kode kan man også se, hvordan man får fat i eventuelle parametre efter selve den indtastede kommando. Adressen på disse parametre kan nemlig findes i register A0, og så er der bare at gå i gang med at scanne teksten. Syntaxen til kommandoen er beskrevet i sourcekoden, men er ellers som følger: LOAD <filename> $adresse

Forbliv i coma indtil næste AI ...
Kenneth Bernholm

```
; ////////////////////////
; Title : Load
; By    : Kenneth Bernholm
; For   : Amiga Interface
; ////////////////////////

j:
move.l  a0,a4           ;a4=adr. of parameters

;——    open dos-library

move.l  4,a6            ;get exec-adress
lea     dos_name,a1     ;a1=adr. of 'dos.library'
clr.l   d0              ;d0=0
jsr     -408(a6)        ;call : open_library
move.l  d0,dos_base     ;dos_base=adr. of dos-lib.

;——    check if parameters was given

cmp.b   #10,(a4)        ;check return-code
beq.L   info_exit       ;if equal, jump

;——    get filename

lea.l   filename,a0     ;a0=adr. of filename
clr.l   d5              ;char-count
get_filename:
move.b  (a4)+,(a0)+     ;store first char
add.l   #1,d5           ;add 1 to char-count
cmp.l   #31,d5          ;check for too-long
beq.L   open_file_error ;if equal, jump
cmp.b   #32,(a4)        ;check for space
bne.s   get_filename    ;if no space, loop
move.b  #0,(a0)         ;set end-mark

;——    get adress

add.l   #2,a4           ;move adress parameter
clr.l   d7              ;clear d7
get_adress:
cmp.b   #10,1(a4)       ;check for return-code
beq.s   open_file       ;if found, jump
clr.l   d1              ;clear d1
move.b  (a4)+,d1        ;d1=ascii number
sub.l   #48,d1          ;sub 48 from ascii code
or.b    d1,d7           ;mix it with result in d7
lsl.l   #4,d7           ;scroll 1 digit left
jmp     get_adress      ;jump

;——    open file

open_file:
move.l  dos_base,a6     ;a6=dos_base
move.l  #filename,d1    ;d1=adr. of filename
move.l  #$3ed,d2        ;d2=accessmode (oldfile)
jsr     -30(a6)         ;open file
cmp.l   #0,d0           ;was there an error
beq.s   open_file_error ;if yes, jump
;——    load file

move.l  d0,file_handle  ;store file_handle
move.l  d0,d1           ;d1=file_handle
move.l  d7,d2           ;d2=pointer to data-buffer
move.l  #99999999,d3    ;d3=lenght of data
jsr     -42(a6)         ;read file

;——    close file

move.l  file_handle,d1  ;d1=file_handle
jsr     -36(a6)         ;close file
jmp     close_and_exit  ;jump

;——    no parameters - write help-text and exit

info_exit:
move.l  dos_base,a6     ;a6=adr. of dos-library
jsr     -60(a6)         ;select output
move.l  d0,d4           ;d4=d0
move.l  d0,d1           ;d1=d0
move.l  #info_text,d2   ;d2=adr. of text
move.l  #41,d3          ;d3=no. of chars
jsr     -48(a6)         ;write info_text
move.l  d4,d1           ;d1=d4
move.l  #info_text_2,d2 ;d2=adr. of info_text_2
move.l  #31,d3          ;d3=no. of chars
jsr     -48(a6)         ;write info_text_2
jmp     close_and_exit  ;jump

;——    error in opening file, write message and exit

open_file_error:
move.l  dos_base,a6     ;a6=adr. of dos-library
jsr     -60(a6)         ;select output
move.l  d0,d1           ;d1=d0
move.l  #open_text,d2   ;d2=adr. of open_text
move.l  #24,d3          ;d3=no. of chars
jsr     -48(a6)         ;write info_text

;——    close dos-library and exit to amigados

close_and_exit:
move.l  4,a6            ;a6=adr. of exec-library
move.l  dos_base,a1     ;d1=adr. of dos-library
jsr     -414(a6)        ;close library
clr.l   d0              ;clear exit-vector
rts                     ;return to dos

;——    data section ——
even
file_handle:
dc.l    0               ;file informations
dos_base:
dc.l    0               ;adr. of dos-library
dos_name:
dc.b    'dos.library',0 ;name of dos-library

info_text:
dc.b    'LOAD - Public Domain by Kenneth Bernholm',10
info_text_2:
dc.b    'Format : LOAD filename $adress',10
open_text:
dc.b    'Sorry, file not present',10
filename:       blk.b   32,0

end
```



Dragon Ninja



af Kenneth Bernholm

Imagine, som ellers er begyndt at synke kraftigt i kvalitet, vender her frygteligt tilbage og beviser at de stadig kan det der med spil. Dragon Ninja er deres nyeste udspil, som du faktisk er så godt at du kan finde det i Amiga Markedet sidst i bladet.

Det første man opdager når man loader Dragon Ninja ind på sin Amiga, er den uhørt høje kvalitet af både grafik og musik. Det er pudsigt nok den franske afdeling af Imagine der har lavet Dragon Ninja, hvilket beviser at franskmændende er ved at komme med. Til trods for deres mange latterlige forsøg på at lave spil, er de begyndt at komme med enkelte hits.

Selvom Dragon Ninja minder meget om en ST-konvertering, er der alligevel ingen tvivl om at både grafik og musik er blevet finpudset, for at leve om til Amiga-standarden. I arkadespil som som dette, indledes der næsten altid med en eller anden syg historie, som faktisk aldrig gør et dårligt spil et snus bedre. Den slags indledning er udeladt på Dragon Ninja, hvor der på pakken og i den meget korte manual, bare skrives om utallige store fjender, og så hvordan du styrer din figur.

I starten af selve spillet kommer der godt nok et par sætninger om at en præsident er blevet kidnappet, og at du skal finde ham før det er for sent. Selvfølgelig skal spillet også gå ud på noget, men det er helt tydeligt at Imagine bare har målsat sig at give nogle underholdende timer, uden at fylde pakken med store, dyre og unødvendige manualer, hvilket man må prise dem for.

Det føles godt

Når man nu spiller arkadespil, er det ikke altid nok med flot grafik og god lyd. Der skal også være en god "feeling" med figuren, dvs. joystick -et skal reagere med det samme, kollisionerne skal virke præcist og der skal ikke være småfejl og mulighed for at nedkæmpe en fjende, ved at sparke ham op i et hjørne 15 gange i træk.

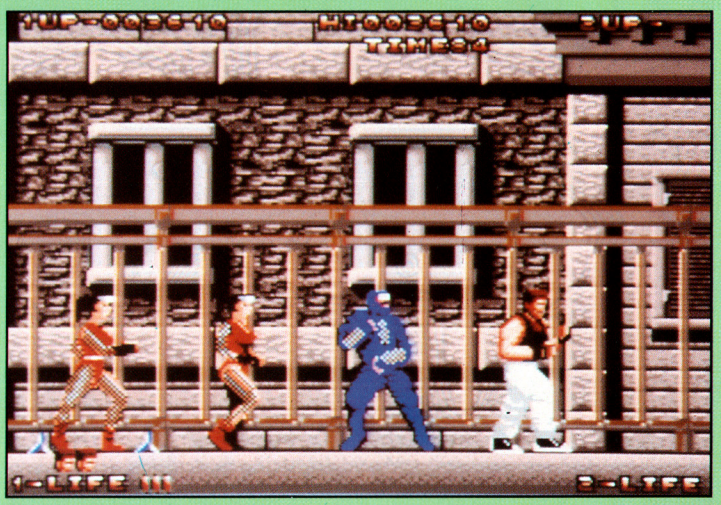
Alle disse former for "bugs" er Dragon Ninja heldigvis sluppet uden om. Animationer er måske det eneste, der ikke er helt i top, men de er absolut hurtige, voldelige og effektive. En anden ting, man måske kunne beklage sig lidt over er, at spillet langtfra kører realtime, men på en eller anden måde lader det ikke til at det lider under det. Som ovenfor nævnt er lyden helt fin, og lydeffekter med spark og kvæstende knoglebrud udsendes flittigt fra computerens indre.

Det kan måske også lige nævnes, at med hensyn til load-tider mellem hver level, har Imagine også klaret dette problem på tilfredstillende måde. Der skal godt nok loades lidt, men ventetiden er ikke længere end det føles behageligt, lige at få en lille pause.

På vej mod redningen

Alt i alt bedømmer AI musikken, grafikken og de store figurer samt det arkadeagtige look tilsammen, som værende et af de bedre spil til Amiga'en i det sidste stykke tid. Med 8 forskellige levels hvor man kan samle masser af våben og banke tonsvis af fjender, må det næsten nærme sig et Gold Game.

Der er som sagt ikke meget at sige om selve handlingen, men finder man det underholdende at tilbringe et par timer med sit joystick, kan man ikke få meget bedre underholdningen denne sommer. ●



When it going gets tough....

Udvikler:	**Imagine**
Import:	**Super Soft**
Tlf.	**06 19 32 44**
Pris:	**395,-**

Grafik :	**75%**
Lyd :	**75%**
Præsentation :	**75%**
Fængslende :	**85%**
Overall :	**85%**

Rampage - rå vold!



Den ægte "LIZZIE" fra Hollywood.

Ligger der lidt af et monster gemt i dig ? Det gjorde der i hvert fald i Amiga Interface's anmelder. Læs her hvad han kom ud for i Rampage.

af Klaus Henning Sørensen

Hvis du altid har drømt om at være King Kong, Godzilla eller Wolfman, som vi kender fra de gamle sort/hvide Hollywood klassikere, så er Rampage helt sikkert noget for dig, for selvom Activision bruger nogle andre navne til monstrene, er det tydeligt, hvor inspirationen er kommet fra.

I Rampage får du mulighed for, i skikkelse af et af de tre monstre, at lægge byer i ruiner, lægge byer i ruiner og - til en afveksling -lægge byer i ruiner!!

Som du måske har gættet, er målet med spillet at få ødelagt så meget som muligt så grundigt som muligt og helst på så kort tid som overhovedet muligt. Du skal med andre ord bare være ekstemt voldelig. Det er jo ikke noget, man normalt får lov til i hverdagen, men her kan du altså vælge at lade din mørke side komme frem i lyset og lege monster og - hvad der er endnu bedre - to af dine venner kan også være med og spille de to andre monstre. I kan selvfølgelig vælge at spille mod hinanden, altså gøre alt for at gøre livet surt de andre to, men det er der ikke noget sjov ved. Dels giver det ikke point, og dels skal man slå frygteligt meget på de andre monstre, før de begynder at kunne mærke det. Nej, så er det sjovere at spille sammen, og sørge for at gøre livet surt for de små "myrer" der kravler rundt og kalder sig selv for mennesker.

Rampage fra A til Z

Spillet starter med at man får en "telexbesked", der kommer kørende op over skærmen, hvor der står hvad den næste by der står for "skud" hedder, samt giver et lille venligt råd (der oftest er temmeligt selvfølgeligt). Rådet kan f.eks. være "Pas på : Elektricitet er farligt" eller noget lignende. Et rapt tryk på fireknappen får gang i "The Action".

I starten af runden står de tre (to eller et) monstre i en by, der består af mellem 3 og 7 skyskrabere. I nogle af byerne på de højere niveauer kan der være en bro eller meget vand, som gør tingene lidt mere komplicerede. Nu er byrådet i den by det går ud over ikke udpræget

glad for din specielle måde at gå i byen på, så de har udstationeret soldater, der har til opgave at stoppe dig for enhver pris. Det har de tænkt sig at gøre med granater og geværer, og det er selvfølgelig dumt at lege skydeskive. Soldaterne er dog ikke alene i deres kamp mod overmagten. De har luftstøtte, i form at helikoptere, der er så uvenlige at bruge maskingeværerne mod dig, men det er ikke værre end at et velplaceret knytnæveslag kan kurere denne form for ugæstfrihed.

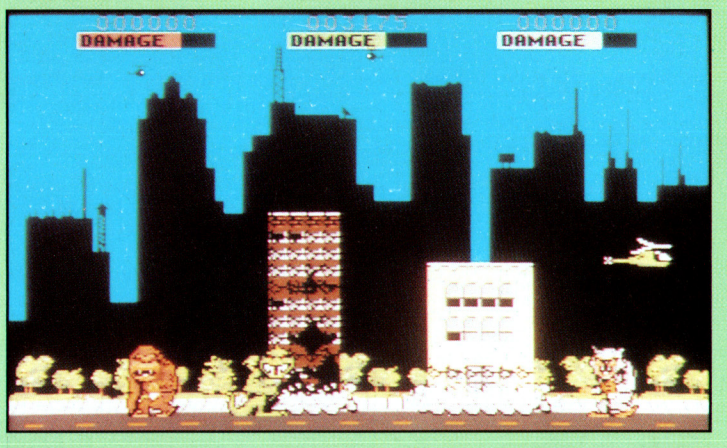
På de højere niveauer har militæret indset, at du ikke sådan er til at bide skeer med, så de har indsat artilleriet, der kører rundt i tanks, og den leg de drenge leger, er ikke spor sjov - sådan nogle granater gør nemlig NAS.

Det gør selvfølgelig ikke noget at der er lidt modstand, det gør det nemlig bare meget sjovere når vi skal til at smadre dem helt ind i næste uge. Og det har du selvfølgelig rig mulighed for som Hollywood monster. Der er helt fundamentalt fem forskellige ma-nøvrer du kan bruge: Hoppe, slå til venste, slå til højre, slå op og (rigtigt gættet) slå nedad, men det er også alt, hvad et kvalificeret monster har brug for. Du kan selvfølgelig også kravle op ad skyskraberne - ja med en smule træning kan du endda hop-pe fra skyskraber til skyskraber. Det er selvfølgelig meget godt altsammen, men det væsentlige er jo, at mens du kravler rundt kan du slå huller, store huller, i skyskraberne, og lige så store huller i soldaterne, hvis du da ikke vælger at æde dem i stedet.

Det giver nemlig et tiltrængt energitilskud, hvilket bringer os hen på emnet energi. For selvfølgelig er der bedre måder at starte en dag på end at få en granat i skallen, og bly er nu engang rarest når det ligger stille og ikke bevæger sig med 500 km/t. Selvfølgelig er det ikke uden konsekvenser at lege med soldaterne. Hver gang du bliver ramt, ryger der et hak af din energi. Den kan du som sagt få fyldt op igen ved at æde soldater, men der er også andre appetitvækkere. Når du hamrer hul i væggene ind til de små lejligheder og kontorer, er du ind imellem så heldig, at du kan række ind og få fat i de stakkels ofres ting og sager. Det kan være alt, fra guldfisk til brødristere, ja endda et barn i en vugge (den ligger vist lige på grænsen hva'). Nogle af tingene er gode for dig, og giver dig et velfortjent kosttilskud,



Check lige "LIZZIE´s" ansigtsudtryk.



Så styrter byen i grus.

mens andre er knap så gode og æder din energi op hurtigere end du kunne æde dem. Af de mindre gode sager, som det er en god ide ikke at stoppe i hovedet, kan f.eks. nævnes kaktus, gift, sterinlys, dynamit, tændte fjensyn og elpærer. Nogle af tingene er skiftevis gode og skadelige (f.eks. pærer og fjensyn), og fidusen er så at snuppe dem når de er harmløse, og score point på den vis.

Grafik og lyd skal der til

Grafikken i Rampage kan kun beskrives som simpel, men effektiv. Hvis du forventer Cinemaware grafik med alt, hvad det indebærer af fagre ungmøer med store pixels, bliver du nok skuffet. Selve monstrerne er rimeligt store og "pæne", men alt andet er mere funktionelt end æstetisk pænt. Soldaterne, der løber rundt og desperat prøver at stoppe dig, ligner mest af alt tændstikmænd. De ting, man lejlighedsvis kan se i de halvsmadrede skyskrabere, kan man kun skelne fra hinanden med en lup og en god portion fantasi, og selve skyskraberne er faktisk alle sammen ens, bortset fra størrelse og farve. Fidusen er bare den, at det ikke betyder så meget, for når man først er gået igang med spillet, har man ikke tid til at beskæftige sig med så forfærdelig meget andet end at pulverisere alt inden for rækkevidde og arbejde på at få det, der er tilbage inden for rækkevidde. Lyden kan karakteriseres på samme måde, og består kun af de nødvendigste effekter såsom lyden af knytnæve mod beton, skud og eksplosioner.

Taktik og strategi

Det hele ville naturligvis ikke gå, hvis man ikke bruger det indvendige af kraniet lidt, og der er da også et par små tricks som gør det lidt lettere at være monster for en dag.

Ud over at undgå at blive dræbt, er det en god ide at placere sig strategisk rigtigt. Hvis skyskraberne står tæt sammen (og det gør de, hvis der er en 6 - 7 stykker), kan man tit kravle op på en af dem og slå på to andre fra den. Dvs. man kan sidde så stille og roligt det nu kan lade sig gøre, når man blive beskudt, og snuppe soldater til sin aftensmad fra 3 forskellige steder. I disse tider, hvor effektivitet står er nøgleordet, er det også en god ide at kravle op og ned ad skyskraberne så meget som muligt, for man kan nemlig slå samtidig med at man kravler op eller ned, og det endda i et meget hurtigt tempo, der ikke giver en skyskraber mange chancer, før den synker i grus med et betonsuk.

Konklusion

Det er et ubestridt faktum, at der er smæk for skillingerne i Rampage. Spillet er virkelig aktionpakket - et rigtigt smash'em'up. At man kan spille op til tre samme på samme tid, gør kun spillet ca. 150 gange bedre. Der er ikke noget så hylende morsomt som at sidde to og spille et latterligt aktionspil en regnvejrs dag, og Rampage er netop sådant et "latterligt" (i ordets bedste betydning) aktionspil som jeg helt sikkert gemmer til næste gang himlens sluser åbner sig. ●

Udvikler: .....Activision
Import: .....PCS
Tlf. 02 11 77 11
Pris: 449,-

Grafik : 65%
Lyd : 60%
Præsentation : 65%
Fængslende : 85%
Overall : 75%

Microprose soccer

Af Niels Lassen

Microprose - berømt for sine utroligt realistiske flysimulatorer - er netop gået på grønsværen med sit første sportspil nogensinde. Lad bolden rulle!



Grafikken er der jo ikke noget i vejen med.

Vi Amiga-ejere er alt andet end godt vant, når det drejer sig om fodboldspil. Grandslam havde deres "Peter Beardsley's International Soccer", hvis kvalitet var til det røde kort. Bortset fra Peter Beardsley har vi set "Anco's Kick Off", som er en virkelig udmærket simulation. Og her ser vi så et nyt forsøg på at gengive sveden, tårerne og glæden ved at spæne rundt efter en cirkulær genstand - også kaldet en forbold.

Opstart

Stik modsat alle Microproses andre spil, er manualen i MS på under 100 sider - noget under endda. Nærmere betegnet drejer det sig om 24 sider, der beklageligvis er hentet fra Commodore 64 versionen af spillet. Der står således, at du skal trykke på RUN/STOP tasten for at pause spillet, og der er en fyldig beskrivelse af hvordan du gemmer dit hold på bånd! Der leveres dog et lille stykke papir med i pakken hvor der står, hvordan du betjener spillet i Amiga-versionen.

For at være lidt anderledes, har Microprose inkluderet muligheden for at spille indendørs-fodbold, med helt andre hold end i udendørsversionen. Disse indendørs-hold er beklageligvisamerikanske, så der er ingen hold, man kan nikke genkendende til.

I manualen er der en fortegnelse over, hvordan de forskellige hold er placeret på verdens-ranglisten, men der er ingen sådan optegnelse over indendørsholdene.

Jeg har været i den heldige situation at spille Microprose Soccer på en Commodore 64, og mærkværdigt nok er programmørerne bag Amiga konverteringen gået på kompromis visse steder. I C-64 versionen er der f.eks. et billede af en fordboldspiller, når du skal vælge trøje/bukse-farver. Det er undladt i Amiga versionen, hvor der istedet kun er en stribe hen over skærmen med den valgte farve på. I indendørs-delen er der et ur øverst i højre hjørne, som viser hvor meget tid der er tilbage af kampen. Den funktion mangler på udendørs-delen, hvilket også er tilfældet med det status-panel, der er nederst på skærmen i Commodore 64 versionen. Lidt sløjt programmørarbejde må man sige.

Anyway, tilbage til handlingen. Når du starter MS, har du fra start af nogle forskellige parametre, du kan indstille. Du kan eksempelvis vælge om der skal være skiftende vejrforhold, om målene skal ses i slow-motion samt hvor kraftigt bolden skal kunne skrue. Der er også mulighed for at spille to mod hinanden samt spille alene i en "world-cup tournament", hvor du skal prøve at vinde verdensmasterskaberne i fodbold.

Du kan selv bestemme hvilket hold du vil styre - Danmark er med, men de er ikke særligt godt seedede, så det er smartere at vælge Brasilien eller Italien, som er seedede som henholdsvis nummer et og to. Hvis du ikke har lyst til at deltage i VM, kan du vælge at møde et hold af gangen - med stadig stigende styrke - og dermed vælge hvor god du er forhold til de andre hold.

Grafik og lyd i Microprose Soccer er lige til det røde kort! Grafikken bærer tydelig præg af, at det er en Atari ST konvertering mens lyden er direkte forfærdelig. Skingrende melodier og uudholdelige fanfarer er ingredienserne. Spillerne er ikke særlig godt tegnet, med meget få detaljer og to-trins animationer, for endelig at afslutte med anatomisk umulige stillinger når de tackler din spiller.

Som sædvanlig er der nogle tricks, som kan bruges med stor succes gang på gang, og MS er ingen undtagelse. Hvis du løber skråt ind fra et af hjørnerne af modstandernes målfelt og skyder, er du næsten sikker på at score. Det er også tilfældet, hvis du får lokket målmanden ud i hjørnet af sit målfelt. Så kan du få bolden til at skrue udenom målmanden, forudsat du har valgt at "banana-power" er "hi".

Når alle trådene samles, er Microprose Soccer sjovt! Det er ikke flot eller elegant på nogen måde, men der er den lækre trang til "lige at tage eet spil mere". Og det er vel det, der afgør hvor godt et spil er. Microprose Soccer kunne godt have været bedre. Der kunne være flere muligheder og flere hold. Den tekniske præsentation kunne overhales uden de helt store vanskeligheder. Men indtil der kommer et fodboldspil, som udfylder disse "huller", kan Microprose Soccer varmt anbefales til alle, der godt kan lide at besøge grønsværen, uden at få sved på panden. ●

Udvikler:	**Microprose**
Import:	**Ukendt**
Tlf.	**-**
Pris:	**Ukendt**

Grafik :	**50%**
Lyd :	**30%**
Præsentation :	**60%**
Fængslende :	**80%**
Overall :	**80%**

Lords of the Rising Sun

af Klaus Henning Sørensen

- Er Harakiri den eneste udvej for Cinemaware?

Stedet og tiden er Japan i det 12. århundrede. Situationen er anspændt, trykket stiger, og det kan kun være et spørgsmål om tid før landet er i oprør. Udfaldet af oprøret er op til dig. Kan du leve op til forventningerne?

Overtag rollen som samurai og overhoved for en af Japans store klaner i det 12. århundrede og forsøg at nedkæmpe de andre klaner eller få dem på din side, så du kan kontrollere hele landet og blive Shogun. Det er dit mål i det seneste spil i Cinemaware serien, der er berømt for god grafik og meget lidt gameplay. De må åbenbart være stolte af det image, for det ser ikke ud til, at de har tænkt sig at gøre meget for at ændre på det, og hvis de har, er det ikke med Lords of the Rising Sun.



Angriiiib!!!

I begyndelsen var der...

Spillet starter med at du skal vælge hvilken af de to brødre Yoritomo og Yoshitsune du vil være. Forskellen består i, at du som Yoshitsune ikke er tvunget til at spille spillets arcade sekvenser, men kan spille spillet som et rent strategispil, og at du som Yoritomo har en fordel i, at mange af de andre klaner er venligt stemt over for dig. Til gengæld skal du have en sikker hånd i arcade-sekvenserne.

Størstedelen af spillet foregår på et kort over Japan, hvor du ser alle byer og borge samt de forskellige klaners hære. Du kan på dette kort flytte dine egne hære rundt, og fidusen er at gøre det så smart, at dine egne hære bliver større, og fjendens bliver mindre eller helt forsvinder. Når to fjentlige hære mødes, kan det komme til kamp, hvis en af dem er opsat på det (og hvilken hær er ikke det?). Så kan man vælge at spille et af spillets arkade sekvenser, hvor man ser de to hære stå over for hinanden, og man kan så styre sine bueskytter og sværdkæmpere med musen.

Det er mægtigt fornøjeligt at se 100 tændstiksmænd rende ind mod hinanden mens de slås frem og tilbage med sværd, og det er ikke bare held. Den gode spiller vil komme bedre ud af en kampsituation end den dårlige. Når fjenden så (forhåbentlig) er slået på flugt, kan man forfølge ham til hest. Den fjentlige general er selvfølgelig ikke meget for at blive slagtet, så han har posteret de menige rundt omkring, mens han selv stikker af. Du skal så slå dig vej gennem de menige og til sidst dræbe generalen, for uden general, ingen hær.

Uden mad og drikke

Når din hær undervejs støder på en borg, kan du få forsyninger og flere mænd - forudsat, at det er en venligsindet borg. Det finder du helt automatisk ud af ved at vente ved borgen. Jo længere du venter, jo flere forsyninger får du.

Hvis borgen derimod er fjendtlig, er sagen straks en anden. Så kan du beordre indbyggerne til at overgive sig, hvilket de sikkert blæser højt og flot på, og så er der ikke andre udveje end rå vold.

Det aktiverer den trejde af spillets arcade sekvenser. Din lille mand skal med sværd og bue kæmpe sig vej ind til lederen af borgen og dræbe ham. Det er ikke så let som det lyder til, for han kan være skjult hvor det skal være på borgen, og alle 19 borge er forskellige. Der foruden har du kun begrænset tid til at finde ham (afhængig af, hvor mange soldater der er i din hær og hvor stærke de er).

Hvis fjenden angriber en af dine borge, er sagen selvfølgelig en anden. Så kan du, hvis en af dine hære er på borgen, prøve dine færdigheder som bueskytte, og skyde de fjendtlige soldater mens de kravler op over murerne.

Disse arkade sekvenser er ikke bare pjat. Hvis du er god i dem, vil din hær automatisk blive dygtigere. Hvis du eksempelvis er god i bueskytte sekvensen, vil din hærs bueskytter blive bedre til at ramme osv.

Hvis du skulle have lyst, kan du også besøge kejseren under spillet, og han vil så måske give dig en ting, som kan forbedre dine lederegenskaber. Det vil også, af en eller anden grund, hjælpe på dine lederegenskaber, hvis du kan finde kejserens datter, som en af de fjendtlige klaner har kidnappet og skjult på en borg. Endelig skal du passe på, at dine fjender ikke sender en ninja ud for at gøre kål på dig i nattens løb. Det vil selvfølgelig også udløse en arcade sekvens. Du kan også selv sende en ninja ud for at gøre det af med en besværlig fjende, men pas på : Bliver han fanget sladrer han, og det er en meget uværdig måde at skaffe fjender af vejen på, og så er harikiri din eneste mulighed for at slippe ud af suppedasen med æren i behold. Her er der ingen arcade sekvens, desværre.

Lords of the Rising Sun har samme svaghed og samme styrke som alle de andre spil i CinemaWare serien : God grafik og tyndt spil der hurtigt bliver kedeligt. Det var nok til at sælge spil i 1986, hvor Amigaen var ny, men nu, 3 år senere, er der spil der har både god grafik og godt gameplay, og CinemaWare må følge med tiden; fed grafik er hverdagskost på Amigaen i dag. ●

Udvikler:	**Cinemaware**
Import:	**PCS Software**
Tlf.	**02 11 77 11**
Pris:	**499,-**

Grafik :	**80%**
Lyd :	**60%**
Præsentation :	**65%**
Fængslende :	**40%**
Overall :	**55%**

PERSONAL NIGHTMARE

Af Kenneth Bernholm

Når fuldmånen lyser, og dystre toner klinger fra den lille landsbykirke, så ved befolkningen i Tynham Cross godt hvad klokken er slået. Dine forældre har bedt dig komme og besøge dem, selvom det er lang tid siden du sidst har haft kontakt med dem. Hvad skyldes din mors uventede brev, og hvorfor kan du læse mellem linierne at noget er galt helt galt !

Der er ingen tvivl om miljøet og den stemning, som Horrorsoft har prøvet at fremmane på skærmen i Personal Nightmare. Så hører du til de personer, der mener at TV-avisen er uhyggelig nok, kan dette eventyrspil absolut ikke anbefales. Har du der-imod set "Fredag d. 13" adskillige gange og hver gang glædet dig over den gysende fornemmelse, når den halvnøgne heltinde går alene ned i en mørk kælder uden lys, fordi hun hørte en underlig lyd, der måske (og måske ikke) kunne sammenkædes med, at alle hendes venner er blevet brutalt slagtet inden for den sidste times tid, ja så læs endelig videre. Som ovenfor nævnt har du altså modtaget et brev fra din mor, hvor hun tydeligvis er bekymret, og dagen inden din afrejse modtager du så også et brev fra din far, der fortæller at du bliver nødt til at bo på den lokale kro, da huset er ved at blive sat i stand. Din mor er desuden taget afsted for at besøge sin syge søster, men hun håber da at være tilbage når du kommer.



Velkommen til Tyneham Cross.

Hunden og anden

Spillet starter en eftermiddag på kroen "The Dog and Duck", hvor du efter din fars anvisninger har indlogeret dig. Det er nu ikke fordi der ser ud til at være nogen særlige forhold her, men allerede i løbet af et par timer (spillet kører IKKE realtime) sker der et færseldsuheld, hvor flugtbillisten kommer til kroen. På det tidspunkt er du selvfølgelig allerede stukket af for at besøge din familie.

Underligt nok bliver det meget hurtigt aften på disse kanter, og når først tusmørket sænker sig over de mere eller mindre intetanende indbyggere, er det på tide at be-væge sig indendørs. Bankende dum som du nu er, går du selv-følgelig ind i kirken hvilken efter din mening er det eneste rigtige sted at gå hen, hvis man en mørk aften vil opleve noget frygteligt.



På dette tidpunkt må det være passende at lade resten være op til læserne, men jeg kan garantere for, at det ikke kun er kræft og kulilteforgiftning, der nedsætter indbyggertallet i Tynham Cross.
Ud over de sædvanlige djævlebesatte personer, bliver man også konfronteret med djævlens egne små kæledyr samt de mest afskydevækkende ritualer.
Nu er det måske ikke ligefrem noget med seksuel omgang med sorte hanekyllinger under fuldmånen mens tilskuerne drikker det varme blod (Hvor kender du til sådan noget fra? -red.), men der skulle være rigeligt til at selv den mest søvnige adventurespiller, kan sidde koncentreret natten lang.

Vær parat til et kvalitets-mareridt

Man må sige at Personal Nightmare er et af de mere begyndervenlige eventyrspil. Med i pakken får man nemlig invitation til den lille kro, præsentation af adskillige personer i spillet, en detaljeret beskrivelse af hvordan spillet hvirker, og hvad dit egentlige mål er. Endelig er der også et lækkert lille kort over byen, der heldigvis ikke er større end det er til at overskue for "ikkeøvede".
Alt dette tilsammen gør altså, at man rimelig let kan komme igang med spillet, som heller ikke synes så ulogisk i sin opbygning, hvis man vel at mærke har bare en lille smule erfaring inden for gys og skræk. Selve spillet kan styres på 2 forskellige måder, der egentlig ikke afløser hinanden, men derimod arbejder sammen på en meget tilfredsstillende måde. Man kan nemlig styre næsten hele spillet ved hjælp af musen, ligesom i DejaVu eller Uninvited, som har haft stor succes med dette system. Derudover kan man også, på sædvanlig vis, skrive kommandoerne direkte i et lille tekstvindue og dermed måske bedre specificere sine ordrer. Generelt set er spillet ikke det hurtigste, der er oplevet inde for genren, men til trods for de til tider lange disk-access tider, er der dog ingen nævneværdige tidsproblemer.
Selve parseren (ordfortolkeren) lader også til at være rimeligt udstyret, og kan derfor kun give pluspoint til den samlede helhed.

Skrækkelig godt...

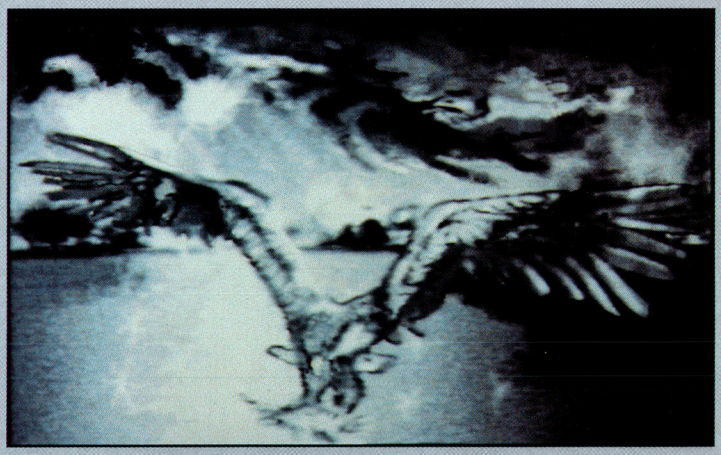
Alt i alt må Personal Nightmare bedømmes til at være et gennemgående godt adventure, med en fascinerende handling (det må være en smagssag, -red.) og en udmærket udførsel der gør, at selv folk, som normalt ikke spiller eventyrspil, måske kunne blive fristet ... Det er ihvertfald - om ikke andet - en ople-velse du sent glemmer !



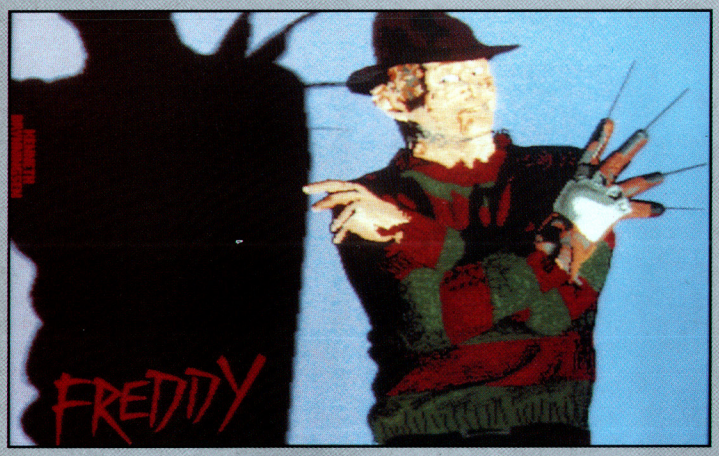
Udvikler: .....Horrorsoft
Import: .....PCS Software
Tlf. 02 11 77 11
Pris: 539,-

Grafik: 75%
Lyd: 75%
Præsentation: 85%
Fængslende: 80%
Overall: 80%

Art Gallery

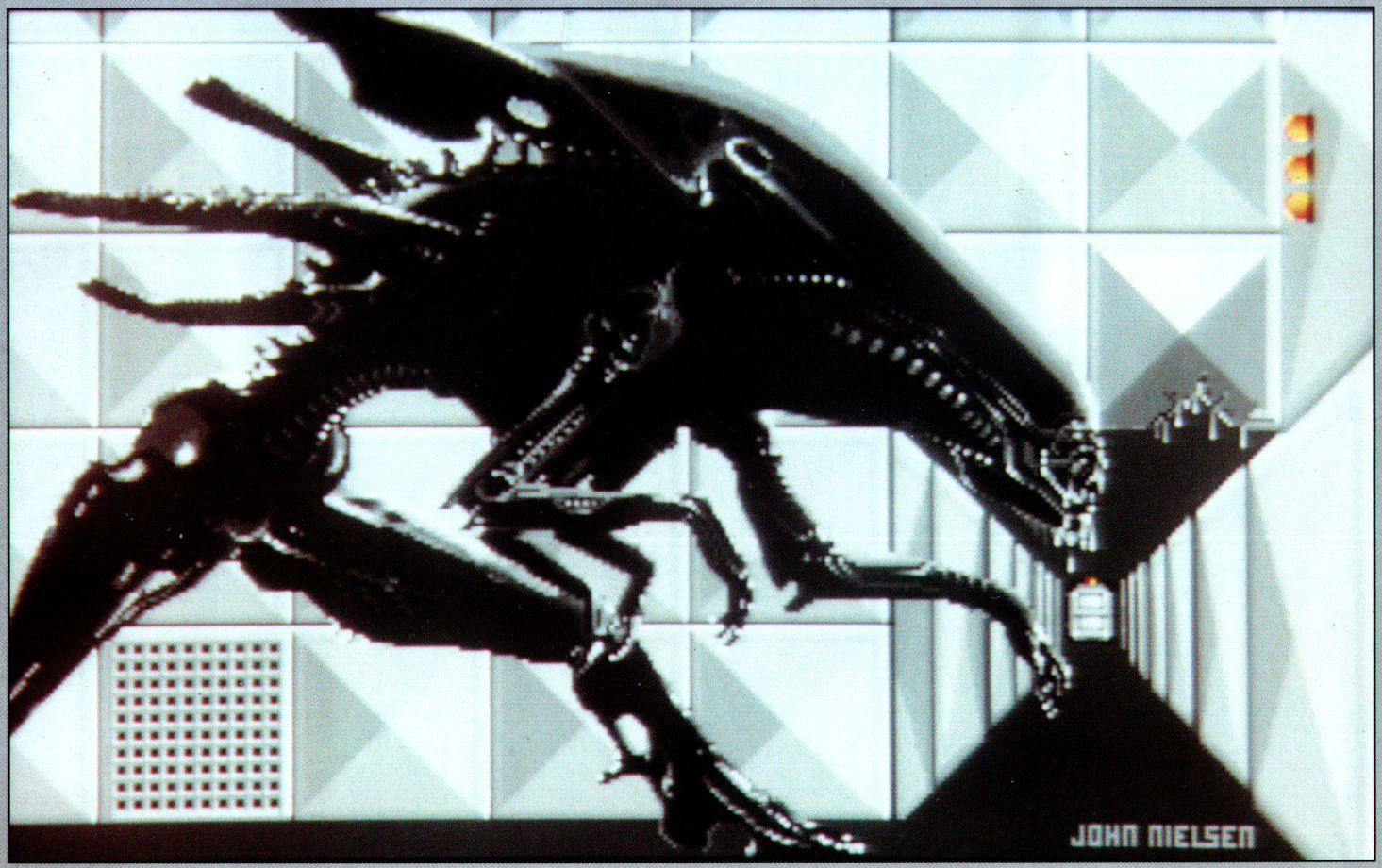


"Havørn Backdrop" af Jens Peter Kurup.



"Freddy Krueger" af Kenneth Brynningsen.

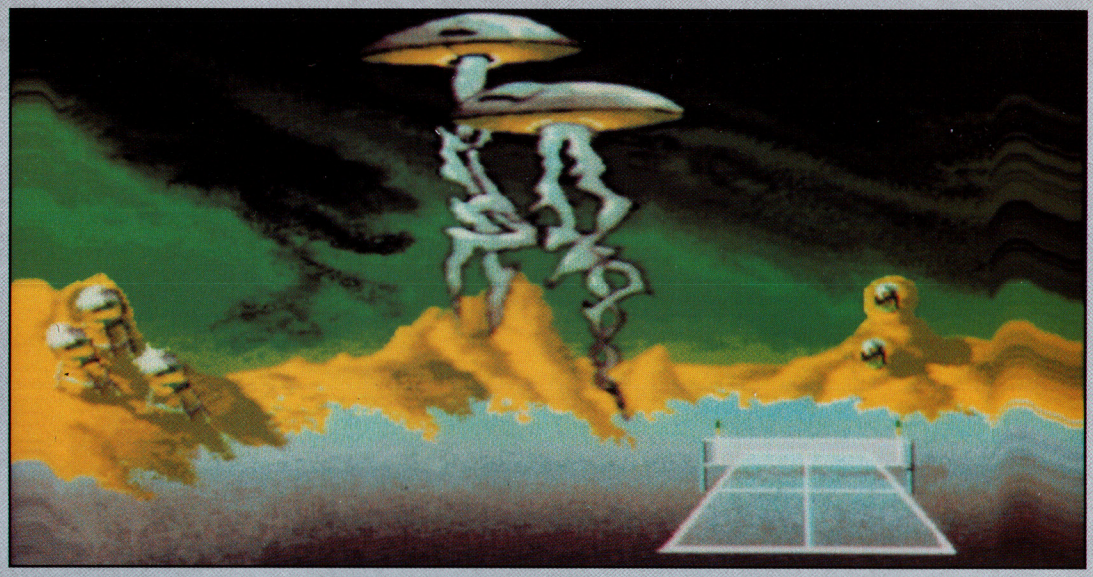
Endnu engang velkommen til siderne, hvor læsernes egne udfoldelser bliver udstillet og præmieret. Vi har denne gang modtaget en særdeles imponerende bunke billeder, der frister os til at udråbe denne måneds Art Gallery til det flotteste nogen sinde.
Som vi nævnte i sidste nummer, er det ikke kun billeder, vi præmierer på disse sider. Flotte demo'er, lavet enten ved hjælp af animationsprogrammer eller måske ved selv at programmere, accepteres også. Husk at alle demo'er skal kunne stoppes, så det er muligt at tage et anstændigt billede. Hver måned sætter vi 500 kr. på højkant til det absolut flotteste billede samt 500 kr. til den mest imponerende demo, så der er ingen undskyldning for ikke at komme i gang med Amiga'en.

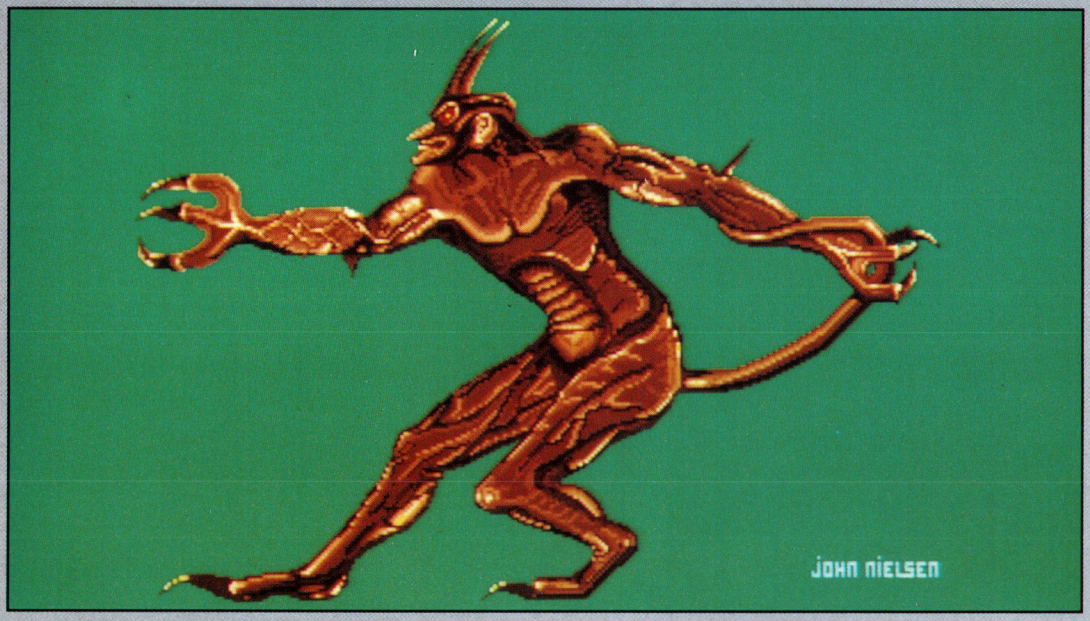


1. Præmien på 500 kr.

Går til John Nielsen for "Svigermor".

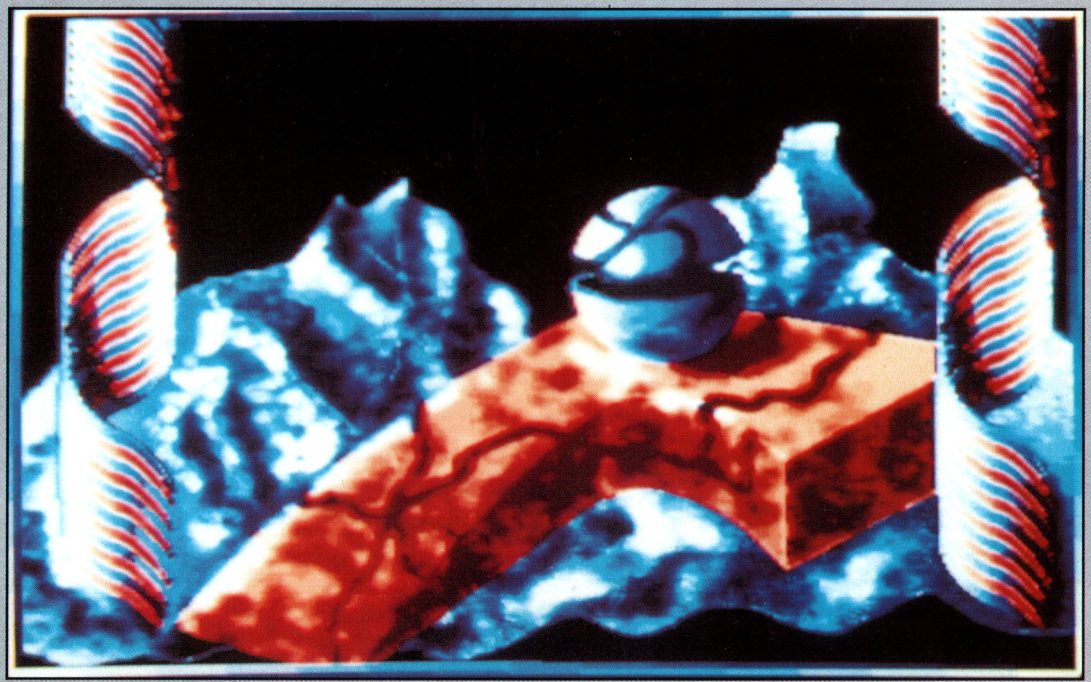
"Gig In The Sky" af Jens Peter Kurup.





"Devil", også fra John Nielsen.

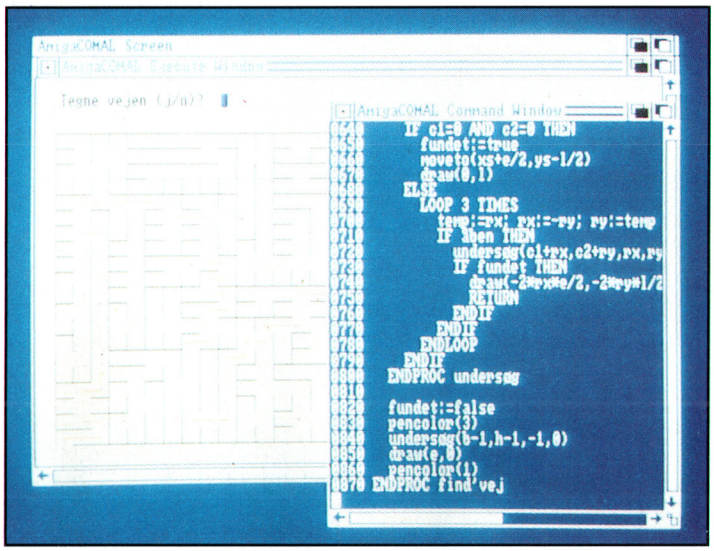
"Wors" af Jens Peter Kurup.



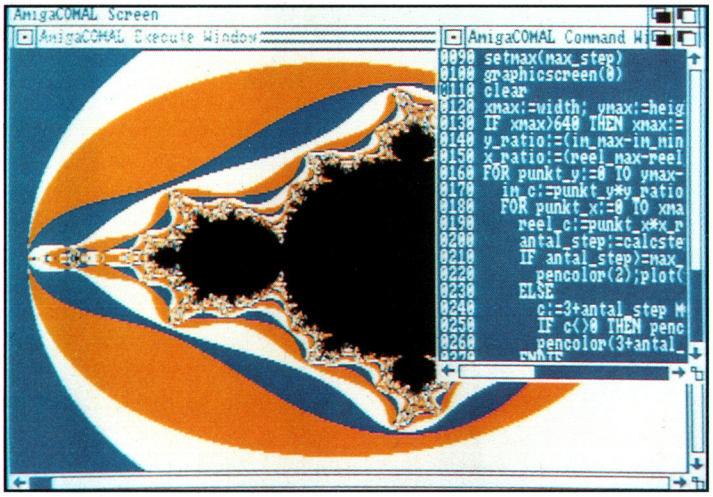
Amiga Comal

Af Bo Jørgensen

Vi kan endnu engang byde et stykke software, der for mange brugere vil åbne helt nye perspektiver, velkommen i Amigaverdenen, nemlig Amiga-Comal - sproget, de fleste kender fra folkeskolens 64'ere og Piccoliner. Nu er det endelig blevet omskrevet til Amigaen, endog af det samme team, der i sin tid "opfandt" dette specielle programmeringssprog. Comal, (COMmon Algorithmic Language) er sproget, der kombinerer det bedste fra BASIC og PASCAL.



Labyrintprogram i comal.



Mandelbroot med Comal 80.

Diskette og manual ligger sammen i et solidt ringbind, der igen ligger i en kassette. Godt gedigent materiale. På disketten ligger, foruden selve Comal-programmet, nogle skuffer med Comal-programmer, og diverse tilhørende systemfiler, et PD-cruncher program, samt et Install-program.

Denne icon er nok så interessant. Her er det nemlig muligt på forhånd at definere/skræddersy Amiga-Comal, så sproget passer helt til i brugerens behov.

Dette program er iøvrigt skrevet i Comal og derefter kompileret, hvilket betyder at det kan execute's, uden at Amiga-Comal skal hentes ind først. Når der er klikket på Install-iconen åbnes et vindue med en række spørgsmål. Der spørges f.eks. om, hvordan command og execute vinduerne skal opbygges (vinduestørrelse, interlace on/off, bitplaner, farver, fonts, m.m.), og hvilket antal bytes der skal være til rådighed ved programmering, om der skal være et 4. vindue åbent som hele tiden fortæller brugeren om hvor meget hukommelse der er tilbage, o.s.v. En lang række fornuftige faktorer der skal klares først, inden den egentlige programmering starter.

Tilsidst gemmes denne Amiga-Comal preferencer på disk/harddisk, og for eftertiden vil alle Comal-opstarter læse denne fil først. Derefter er det bare at klikke på Skildpadden (Comal-iconen), og nu vil to vinduer komme frem på skærmen. Et execute vindue og et command vindue. Det hele minder faktisk meget om Amiga-BASIC.

Commandvinduet er det aktive, når der startes, og det er her selve programmeringen begynder. Selve opbygningen af et Comal-program vil vi ikke komme nærmere ind på i denne artikel, men måske senere. Her skal dog nævnes forskellige aspekter ved den egentlige programmering.

Amiga-Comal bruger linienumre ligesom andre Comal versioner. Med ordren AUTO (funktionstast F2) kan brugeren selv definere hvilke linienumre og hvilken indbyrdes afstand, der skal arbejdes med. Andre foruddefinerede taster er F1=list, F3=renum, F4=del, F5=run, F6=scan, F7=list, F8=enter, F9=save, F10=load. Det ville egentlig også have været rart med nogle taster, der kunne hente forskellige pakker, her tænkes specielt på de tre grafikpakker, der følger med systemet (Graphics, PCgraphics, Turtle). Brugervenligheden er helt i top. Tingene kører "The Amiga way", med musestyring, fast definerede funktionstaster og en Amiga-Comal preferences. En uheldig ting er i øvrigt, at når programmet er færdigskrevet og køres, så træder execute-vinduet frem og viser resultatet. Det er jo helt fint, men hvis man skal tilbage til commandvinduet, er det nødvendig at finde back-to-front symbolet oppe i højre hjørne, og derved klikke sig ind i commandvinduet. Det er selvfølgelig en lille ting, men det ville nu alligevel være dejligt, hvis der var lagt en tastfunktion ind her, der kunne klare den sag.

Hvis der laves syntaksfejl under programmeringen, vil det straks blive meddelt via et lille vindue, der viser fejlnr. og definition (på engelsk - i manualen står alt heldigvis på dansk - også fejlkoderne) Begge vinduer har en række menupunkter i den øverste bjælke (tryk på højre musetast). Her kan programmerne startes, stoppes, fortsættes m.m. Også funktionstasternes (F1-F10) definering er vist på bjælken.

På disketten finder du flere Amiga-Comal eksempler - Labyrint, Terminal, Mandelbrot, Lines, Demo, Integral med flere.

Alle programmerne kan selvfølgelig listes og opbygningen kan derefter give et indtryk af hvordan programmer afvikles i Amiga-Comal.

Comal pakkeløsning

En anden interessant ting ved Amiga-Comal er muligheden for at opbygge programpakker, der ved en given lejlighed kan hæftes sammen med andre programmer. Disse pakker kan også laves i C eller assembler som derefter kan bruges i hovedprogrammet. Skal man f.eks bruge nogle sprite-kommandoer, som ikke findes i Amiga-Comal, så kan man "bare" opbygge en sprite i Comal, C eller assembler, alt efter behag.

Og har man brug for lidt lyd, ja så

laver man sin egen lydpakke og problemet er klaret. Det lyder simpelt, men kræver selvfølgelig at man er en erfaren bruger. Måske ville det være en god ide, hvis ComWare lavede et udvalg af diverse pakker, man så kunne supplere med.

Kronen på værket

Installprogrammet er et kompileret Amiga-Comal program. Der følger ingen kompiler med, men det forlyder at man indenfor få uger (måske når dette blad er på gaden) vil have en Amiga-Comal kompiler klar. Det betyder, at når man har lavet sit supergode spil/utility og er sikker på at alt er, som det skal være, så køres programmet igennem denne kompiler, og det færdige produkt er et program, der kan startes op fra et icon, uden brug af Amiga-Comal.
Prisen skulle ligge på ca. 450.- kr. Det må siges at være kronen på værket. Vi glæder os meget til dette stykke software, og vender selvfølgelig tilbage med en update, når kompileren er tilgængelig.
Manualen til Amiga-Comal er en stor sag på godt 200 sider, og den er bygget op efter opslagsbog-princippet. Det første kapitel fortæller om Amiga-Comal Installprogrammet, tastaturet med de forskellige makroer - kort, men præcist. Derefter er der en alfabetisk oversigt og gennemgang over Amiga-Comal sprogets syntaks/nøgleord, med en del gode forklarende programeksempler.
Næste afsnit omhandler variabler i Comal, herunder pointere og records. Derefter kommer der en gennemgang af de forskellige pakker, som følger med Comal'en, og til sidst et afsnit om selve programudviklingen. Bagest i manualen er der ydermere en række oversigter over fejlkoder, kontrolkoder m.m.
Alt i alt, må det siges at være en god og grundig gennemgang af de fleste finesser omkring Amiga Comal, men som man siger, ingen roser uden torne, - hvorfor kun halvanden side om den spændende skildpaddegrafik pakke?

Fart over feltet

Der er sikkert mange, der godt kunne tænke sig en oversigt over hvor hurtig Amiga-Comal er i forhold til f.eks Amigaens Basic så lad os prøve at lave et par små programstumper på begge sprog.

	AmigaComal	AmigaBasic
10000 loops af sqr(50)+sin(7)	**31.5 sek.**	**46.0 sek**
En alm. tæller op til 10000	**1.24 sek**	**8.1 sek**

Den lille hastighedsprøve viser tydeligt at A-Comal er hurtigere en A-Basic. Sådanne prøver skal dog altid tages med et vist forbehold. Nogle (nok de fleste) ting klarer Comal meget hurtigere end Basic, men ved andre procedurer er forskellen måske ikke så stor.

Commodore med i spillet

Jeg ringede til Jan Nymand fra Commodore, for at høre lidt om hans mening omkring denne softwaremæssige nyskabelse.
Bj: Amiga-Comal er nu endelig kommet til Amigaen. Vi kender sproget Comal fra mange andre computere (PC'ere, Piccoline) og ved, at det er "SPROGET" indenfor skolesektoren. Hvad nu med Amiga-Comal, hvor god er den egentlig og er der nogen form for kompatibilitet imellem de forskellige Comal-versioner ?
J.N. - Det, vi kan sammenligne med er 64'eren og dens Comal - det er jo sådan set den, man har haft som grundlag da man lavede Comal til Amigaen. Amigaen er jo, i hvert tilfælde for de skoler der har investeret i 64'eren, en naturlig efterfølger, men indtil nu har problemet været, at der ikke var nogen Comal til Amigaen. Et andet krav der skulle opfyldes var, at man med en minimal arbejdsindsats skulle kunne flytte de programmer, man allerede havde lavet på 64'eren, over til Amigaen. Det, man nu har opnået, er en Comal, der er fuldt kompatibel med 64'eren, i så vid udstrækning som det er muligt.
Bj: Vil det sige, at de to Comal-versioner, 64'erens og den nye AmigaComal, er helt identiske ?
J.N. - Nej, ikke helt. Det eneste sted, versionerne ikke er kompatible, er omkring sprites og lyd. Der er ingen sprites-pakke i AmigaComal, og det er simpelthen fordi, sprites er så vidt forskellig på Amigaen i forhold til 64'eren. Det betyder dog ikke, at man ikke kan lave sprites med AC, det kan man, Faktisk kan man lave langt mere avancerede sprites end med 64'eren. Man skal blot udnytte pakke-konceptet, der ligger indbygget i Amiga-Comal, og derefter opbygge sine egne sprite-pakker, og det kan man i princippet selv gøre.
Bj: Kan man overføre alle de 64'er programmer der er skrevet i Comal til Amiga Comal, og hvor enkelt er det ?
J.N. - Man kan overføre samtlige programmer, der er lavet til 64'erens Comal til AmigaComal. Der er minimale ting der skal ændres, for at det kan lade sig gøre, og sprite kommandoer er altså en af dem. Lydkommandoer en anden, men der er ikke noget til hinder for at lave en lyd-pakke, der er kompatibel med 64'erens pakke. Den pakke er altså ikke standard på Comaldisketten. Så hvis vi ser bort fra lyd og sprites, kan man i princippet overføres programmer uden at ændre et eneste tegn i koden.
Bj: Den rent praktiske overførsel mellem Amiga og C64, hvordan sker den ?
J.N. - Overførselen sker med et RS232 interface på 64'eren og så et kabel over til den samme port på Amigaen. Derefter er det bare at selecte output på 64'eren til line printer, så vil list-kommandoen medføre, at det kommer ud på linien, som om det er til printeren, og da printeren er en Amiga med Comal, vil den modtage disse input. Thats it !!
Bj: Det vil sige, at med denne nye programoverførsel, har Amigaen pludselig "fået" en kraftig vitamininsprøjtning i form af nye undervisningsprogrammer.
J.N. - Ja, jeg går da ud fra, at der er lavet rigtig meget undervisningssoftware i Comal. Der er ihvertfald rigtig mange Comalpakker rundt omkring på uddannelsesinstitionerne.
Tænk bare på 64'ere og 128'ere ! Der findes ikke nogen undskyldning for ikke at sætte en Amiga ind, og så overføre programmerne. Igen naturligvis under forudsætning af, at der ikke er lyd eller spritekommandoer, kan man gøre det direkte, og findes disse kommandoer, kan man vælge at fjerne dem eller også lige foretage de ændringer, der skal foretages. Men ellers, alt hvad der hedder standard Comal, det er jo mellem 80-90 % af det hele - almindelige syntakser, almindelige kommandoer, - skal der ikke ændres så meget som en enkelt bit. Den er helt kompatibelt.
Bj: Har I nogen planer om at lave undervisningssoftware ?
J.N. - For nærværende kan jeg hverken svare ja eller nej. Amiga-Comal er så ny, og om vi vil gå ind i noget undervisnings-samarbejde baseret på Amiga-Comal, det er det for tidligt at sige noget om. Men vi har jo gjort det før, på 64'eren, så lad os nu se .....
De følgende dage prøvede jeg forgæves at støve et RS232 interface op, men uden resultat. Mørcom Data var så venlige at sende mig noget isenkram, men der manglede nogle enkelte vigtige dele, så det endte med, at jeg igen ringede til Commodore. Det viste sig så, at de faktisk arbejder på, at lave et lille kabel/interface, med tilhørende software. Derfor må denne filoverførsels-test vente, til disse ting er på plads.
Lad os nu håbe, at der endelig kommer skub i softwarestrømmen til vore undervisningsinstitutioner. Vi har nemlig her en computer, der har alt med sig. Den er billig, den har en utrolig grafik/lyd, og nu er der altså også mulighed for at "almindelige mennesker" kan lave struktureret programmering med Amiga-Comal. ●

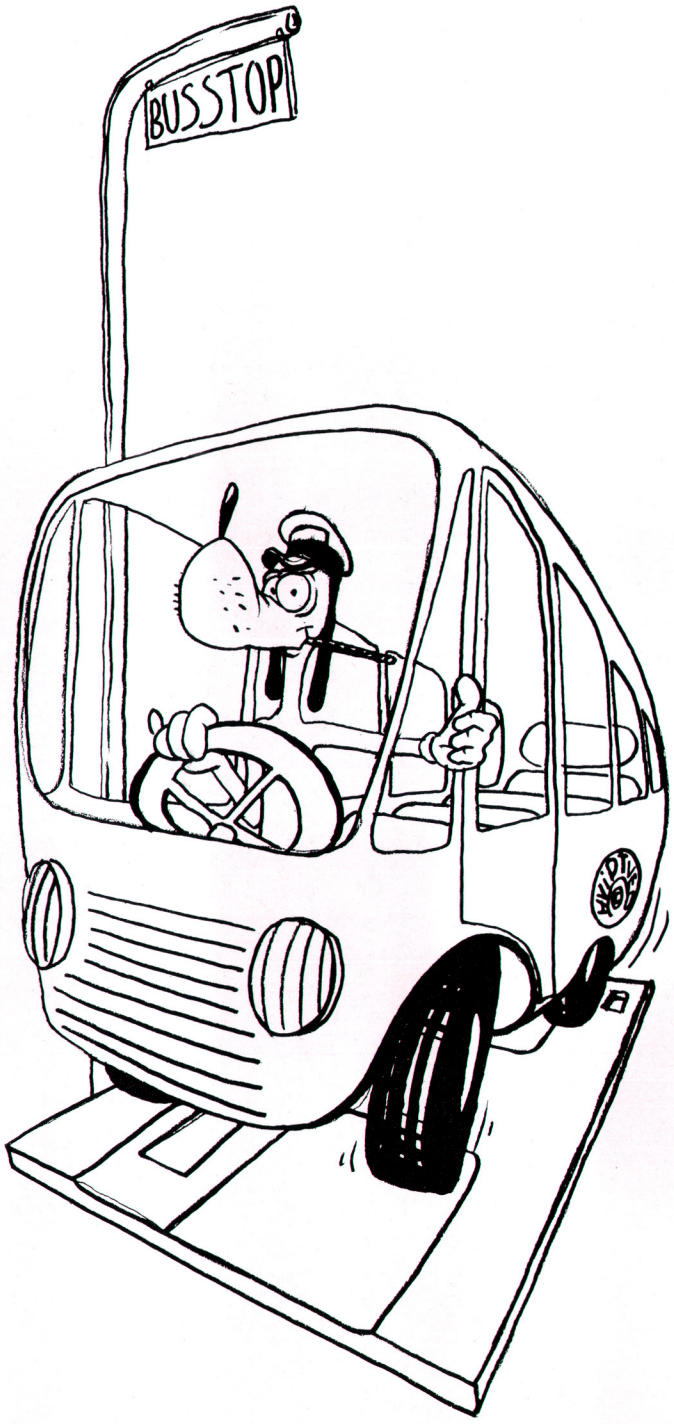
DU BEHØVER IKKE AT KEDE DIG ARNE!
VI HAR VARERNE!

NÅE JA - PD PÅ SIDE 48 OG 49!

På rundtur i Kickstarten

af Kenneth Bernholm

Bøger til Amiga'en er der mange af, men uanset om man står som begynder eller erfaren Amigaejer, er det alligevel ikke altid nemt at finde lige netop den bog, man står og har brug for. Og så er det jo en rar ting, at dit månedlige Amigamagasin bringer anmeldelser af mange af de nye bøger.



The Kickstart Guide

The Kickstart Guide to the Amiga kan helt sikkert IKKE anbefales til nybegyndere indenfor Amigaprogrammering. Ariadne Software Ltd. som har udgivet bogen, kiggede i 1985 på det store udviklingssæt, som de bare havde at fordøje, hvis de ville igang med at udvikle software til Amiga'en. Det kunne programmørerne Dave Parkinson og Mike Bolley ikke rigtig affinde sig med, så efter at have læst alt hvad der var at læse om Amiga'en, forfattede de så den første "Kickstart Guide". Vi skriver nu 1989 og har lige modtaget 4. udgave af værket, med betydelige forbedringer siden dengang, og med splinternye illustrationer til at forsøde det tørre materiale.

Lidt om det hele

Bogen er delt meget overskueligt op i 3 afsnit, hver dækkende forskellige nødvendige emner for den seriøse Amigaprogrammør. Afsnit 1, som er det mindste, starter med at fortælle lidt om Amigakonceptet generelt. Dvs. processor, customchips, hardware og romsystemet. For dem, der kender Amiga'en, kan dette måske synes som et unødvendigt kapitel og kan derfor sikkert også springes over af de fleste.

2. del er guiden til kickstarten, og må betegnes som hovedkapitlet i bogen. Afsnittet er delt op i 6 sektioner, som hver især dækker de forskellige dele af kickstarten.

Der startes i sektion 1, med en gennemgang af EXEC-biblioteket, hvor der bl.a. forklares om hvordan multitasking kan lade sig gøre. Herefter fortsætter sektion 2 med, hvordan man kalder de enkelte romrutiner, uden egentlig at vide hvor de findes. Sektion 3 beskriver de forskellige devices, og dermed også IO (input/output) kommunikation med de forskellige enheder udenfor motherboardet.

Derefter beskriver sektion 4 selve AmigaDOS'en, med tips og tricks til dem, der ønsker at kommunikere med eventuelle brugere af egne programmer. Sektion 5 fortæller om den serielle port og endelig tager sektion 6 sig af introduktionen til Amigagrafik. Alt i alt et rimeligt godt afsnit, med mange spændende informationer, pakket ned på meget færre sider end det udbredte udviklingssæt.

Selvfølgelig mangler der også noget information, så bogen kan ikke helt erstatte alt andet, men den er alligevel mere handy end 4 store tunge telefonbøger.

En indføring i C

Det 3 afsnit i bogen, er faktisk ikke specielt om Amiga'en, men nærmere en hurtig indførelse i sproget C. Det kan måske nok umiddelbart synes lidt malplaceret, da man kan få adskillige bedre bøger om netop C. Der er bare det at sige til det, at forfatterne har ladet denne bog være et godt allroundværk, der kan bruges til lidt af hvert.

Alligevel er det nok begrænset hvad man får ud af et 38 siders C-kursus på middelniveau. Er man begynder, har man nemlig alligevel investeret i en C-bog, og kan derfor ikke rigtig få så meget ud af dette afsnit. Endelig slutter bogen af med et appendix, hvor alle romrutinernes offsets til bibliotekerne står listet. Her er der ihvertfald en god opslagsmulighed, både for begynderen og den mere øvede.

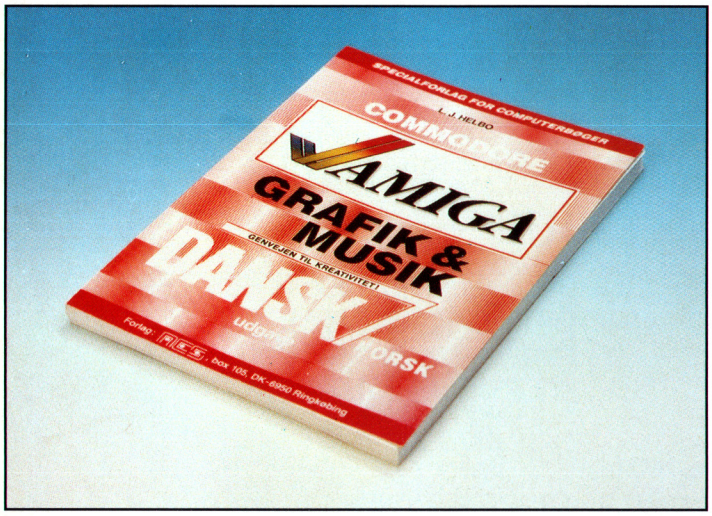
Konklusion

Investerer man i "The Kickstart Guide to the Amiga" får man altså en masse letfordøjelig information om Amiga'ens kickstart. Der er både stærke og svage sider, men desværre ser det ikke ud til at de stærke sider har så stor en overhånd som de kunne have haft. Alt i alt ser det ud til at forfatterne har prøvet at proppe 5 bøger ned i 1 bog, med det resultat at man får en masse at vide om mange ting, men man bliver egentlig ikke så meget klogere på Amigasystemet.

Er man derimod kommet så langt at man vil droppe sin BASIC, og eventuelt begynde på C og intuitionsprogrammering, kunne bogen måske nok være værd at læse, inden man kaster sig ud i større investeringer. Altså ikke den bedste Amigabog til dato, men uden tvivl brugbar for nogle. ●

Den musikalske Amiga

Af Kenneth Bernholm



Amiga - verdens mest kreativitets-fremmende computer. Sådan er den blevet markeds-ført, og sådan er det. Men selv om man er en kreativ sjæl, er det ikke sikkert, at man ved ret meget om musikalske muligheder der ligger i Amiga. Det er absolut ikke en højteknologisk bog, der henvender sig til den avancerede bruger, men nærmere en indføring i Amiga konceptet for den eksperimenterende bruger.

Sprogproblemer

Bogen, der er udgivet af NCS, beskriver på en meget let-tilgængelig måde de grafiske og

Forfatteren beskriver ikke bare de almindelige grafikformater, lydbegrænsninger o.lign., men bringer meget overskuelige eksempler på forskellige struktur-systemer, der direkte kan bruges i egne programmer. Her ud over vises der forskellige programeksempler, hvor den første halvdel af bogen koncentrerer sig om BASIC, de 2 midterste sider om C og resten af bogen om Modula 2. Måske er Modula 2 vejen fremn når det gælder programmering på Amiga, men C er idag nok det mest udbredte sprog i systemsammenhæng. Mange begyndere vælger at starte med BASIC, hvilket også er meget forståeligt, men efter et stykke tid skifter de til enten Assembler eller C. Derfor lider bogen altså kraftigt under Modula 2 eksemplerne. Uagtet dette kan man alligevel godt få lidt ud af teksten, og da Modula 2 minder om Pascal, vil en del brugere kunne få udbytte af bogen - men absolut ikke et klogt valg til eksempler.

Forfordeling

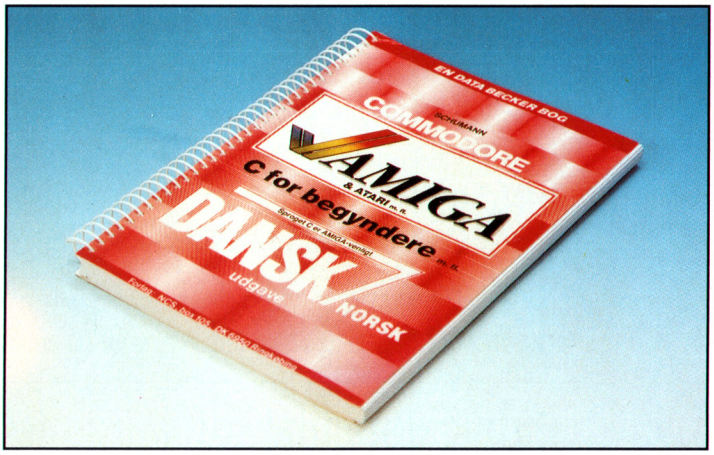
Nu hedder bogen jo som nævnt "Grafik og Musik", men det må nok konstateres at der er lagt hovedvægt på grafikken. I sidste kapitel er der et enkelt afsnit om lyd, hvilket ikke kan siges at opfylde informationskravet for den ivrige musikprogrammør. Kapitlet beskriver de væsentligste ting, men ikke nok .
Hvorvidt programeksemplerne, og de dækkede emner er vedkommende og interessante, kommer nok an på den enkelte læser, men umiddelbart lader det til at hele grafiksystemet dækkes på enten den ene eller den anden måde. Er man uerfaren Amigaprogrammør med interesse for grafik, kan man uden tvivl få noget ud af denne bog. Har man allerede overstået de grundlæggende ting, kan man måske alligevel bruge den som opslags- eller referencebog i et vist omfang. Bare en skam, med de Modula 2 eksempler. ●

Kom og C

Af Kenneth Bernholm

Nogle sværger til BASIC, andre mener at assembler er vejen frem og endelig er der dem, som holder fast i C. Det er ikke et nemt sprog, men der er råd at hente for begynderen i bogen "C for begyndere" fra Nordic Computer Software i Ringkøbing.

Som mange Amigabrugere sikkert er bekendt med, er store dele af Amiga'ens operativsystem skrevet i C. Derfor er det meget naturligt, at C er det foretrukne programmeringssprog, når man skal kommunikere med Amiga'en via dennes intuitionssystem.
Hvor BASIC er for langsomt, og assembler mange gange er for omstændigt, er C hurtigt og struktureret lige præcis til Amiga'en. Nu er al begyndelse selvfølgelig svær, og ikke mindst når det gælder C, der må betragtes som et af de mere uoverskuelige sprog, hvis man er helt uerfaren programmør.
Er man vant til BASIC eller, endnu bedre, Pascal, er man allerede godt hjulpet på vej, men der er dog mange specielle notationer og strukturer, der skal forstås inden man behersker sproget.
"C for begyndere" fra NCS, er direkte rettet mod amatøren, der ønsker at blive fortrolig med de mest grundlæggende ting indenfor C. Bogen er godt nok meget Amigafikseret, men kan alligevel bruges til andre computere, da programeksemplerne er skrevet i standard C, som kan oversættes af alle C-compilere. Selve programnerne starter i den lette ende med enkle udskrifter og små løkker, for derefter at bevæge sig hen mod mere avanceret strengmanipulation og



større datadefinitioner. Der bliver også vist eksempler på kommunikation med forskellige filer på diskettestationen.
Som i de fleste andre tekniske bøger, kan man bag i bogen finde forskellige appendix med oplysninger af den ene eller den anden slags, som mange gange er gode som referenceopslag.
Her er der i "C for begyndere" lavet en speciel liste over forskellige kommandoer og notationer, der beskriver hvordan de ser ud i henholdsvis BASIC, Pascal og C.
Er man som sagt bekendt med et af disse andre sprog, kan man via disse tabeller hurtigt og nemt finde løsningen på eventuelle problemer, som man umiddelbart nemt kunne have været løst i et andet sprog. Alt i alt ser det ud til at være en rimeligt overskuelig bog, med mange gode eksempler som nok skulle kunne forklare mange problemerløsninger i sproget C for begynderen. ●

SONY DISKETTER

INTRODUKTIONSTILBUD

3.50 SONY NEUTRAL.....**7,45**
3.50 SONY MÆrKEVARE MF100.....**7,95**
3.50 NEUTRAL HIGH Q.....**8,95**
3.50 SONY MÆRKEVARE MF 200.....**9,95**
3.50 SONY MÆRKEVARE MF 200 LUXUS ..**11,95**
3.50 SONY NEUTRAL MF 200 LUXUS.....**10,95**

MÅNEDENS"NÆSTEN GRATIS"

3.50 MF 2 DD Super C med livsvarig garanti er sat ned fra 8,95 til 7,95. Køb 100 stk. og få en næsten gratis 50/100 stk. diskbox:

Superpris ialt = **799,-**

MÅNEDENS TILBUD

3.50 DISKETTER MED GARANTI.....FRA **6,95**
5.25 HIGH DENSITY REGNBUE.....FRA **7,95**
5.25 HIGH DENSITY SORTE.....FRA **6,95**
3.50 DSDD TIL 1.44/2.00 MB DREV.....FRA **17,95**
SIDSTE NYT: PRINTERE OG MUS.....**RING**

Ring efter gratis prisliste
Postordre-telefon 47 98 70 60
Postordre-telefax 47 98 74 92
Information og ordre 42 32 47 47

Diskmaster ApS

Officielt åbent fra 9.00 til 17.30, men prøv gerne både før 9.00 og efter 17.30. Alle priser pr. stk.ved 100 stk. excl. moms. Fuld ombytningsret på alle disketter (undtagen partivarer).

LAFAYETTE

AMIGOS diskdrive 3,5"
NEC 1037A, Slimline, gennemført bus, afbryder **1245,-**

AMIGOS diskdrive 5,25"
TEAC FD 55FR, gennemført bus, afbryder, 40/80 spor omskifter **1495,-**

AMIGOS 20 MB harddisk til A500/A1000 ..... **4695,-**

32 MB harddisk A2000 intern **5195,-**

Alle varer leveres med 12 måneders garanti og utilitiesdisk.

Public domaine software til AMIGA med ca. 1000 disketter

	incl. 3,5" disk	incl. 5,25" disk	uden disk
ved 1 stk.	21,-	18,-	15,-
ved 10 stk.	19,-	16,-	13,-
ved 30 stk.	17,-	14,-	11,-
ved 50 stk.	15,-	12,-	10,-

Katalogdiskette 20,-. Alle disketter kopieres med verify.

3,5" KAO disketter FARVER **12,-**
Musemåtte **70,-**
Disketteboks til 100 stk. 3,5" **70,-**

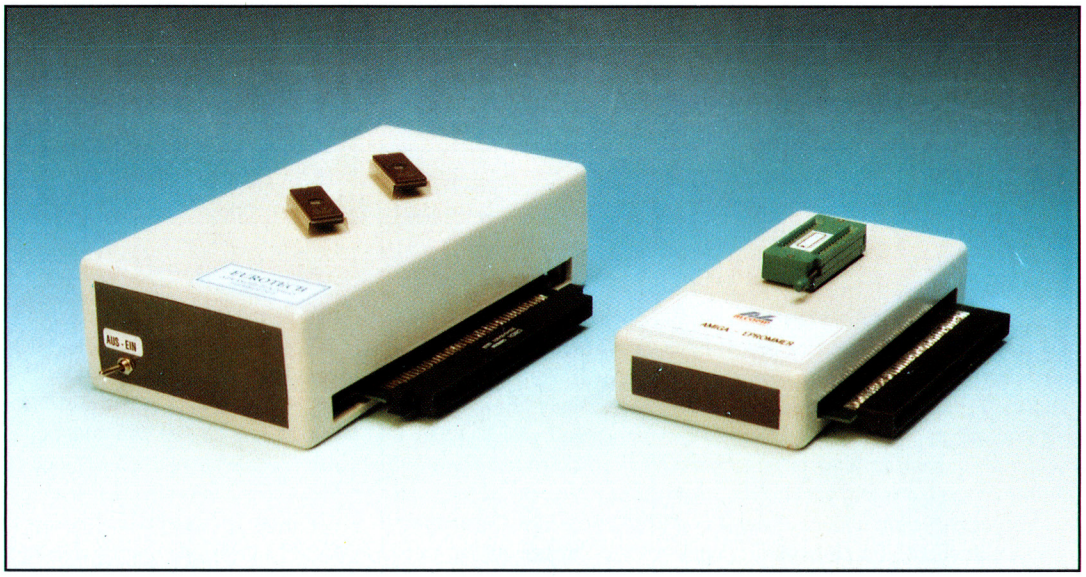
Træffes bedst kl. 12.00 - 19.00
Alle priser er incl. moms.

01 57 99 10

Hjemmebrænderi

Af Kenneth Bernholm

Der er nok mange elektronik og hardwarefreaks der vil savle, når vi fortæller om eprombrænder og autobootkort, men også menigmand kan sagtens finde anvendelse for denne lækre form for hardware, der kan give dig en accestid til din workbench på 0 millisekunder.



Autobootkort og eprombrænder.

Hvad er en EPROM

Der er nok også dem, der ikke har den fjerneste ide om hvad er eprombrænder egentlig er, så derfor ville det nok være på sin plads at fortælle lidt om principperne bag teknikken.
En eprom (Erasable Programmable Read Only Memory) er i de flestes øjne blot en ganske almindelig IC (Integrated Circuit = Integreret kreds), der umiddelbart er en anonym lille sort klods, med en masse metalben på begge sider. Sådanne IC'ere er fundamentet i enhver computer (med mindre den er fra før første verdenskrig) og findes i 2 forskellige variationer. Den første (og i denne sammenhæng mest uinteressante) IC er den normale styringskreds, der sørger for at dataudvekslingen mellem f.eks. processor og ram.
Det er IC'er, vi i det daglige egentlig ikke tænker meget på, i samme forstand som f.eks. blitteren eller 68000'neren, selvom de hører til samme gruppe, nemlig funktionskredse. Den anden variation er lagerkredse, der opdeles i ROM og RAM.
Begrebet RAM kender de fleste nok, da det er dette arbejdslager, man bruger - ligemeget hvad man laver (og som er hundedyrt at købe). På en standard Amiga 500 sidder der 512 KRam (1 KRam = 1024 bytes), hvilket for det meste er rigeligt i Amigasammenhæng. RAM kendetegnes ved at man kan både læse og skrive til dette lager ved hjælp af processoren eller customchips'ne (Agnus, Denise eller Paula).
En ROM derimod er f.eks. det sted, hvor selve Amiga'ens operativsystem ligger gemt. Her findes altså alle system-rutinerne, der ikke må slettes, og derfor har de altså deres egen ROM. Kort og godt er RAM forkortelse for Random Acces Memory og ROM er en forkortelse for Read Only Memory. Det der så er tilbage er altså EPROM, der står for "Erasable Programable Read Only Memory", hvilket på dansk betyder at det er en hukommelseskreds man selv kan programmere. Programmeringen sker ved hjælp af en eprombrænder, der sættes på ekspansionsporten på siden af Amiga'en. Eprombrænderen styres af noget medfølgende software. Meningen er så, at man "brænder" sine favorit programmer ned i en Eprom, og opnår derved det, der svarer til en lynende hurtig disk med skrivebeskyttelse. Fordelen ved dette er at man ikke behøver at tænke på disketter med read/write errors eller langsom disk-access, og i praksis fungerer Eprommerne som en brugerdefinerbar udvidelse af Amigas operativsystem.
Lægger man f.eks. hele sin Workbench ned i en Eprom, vil man altid have alle sine kommandoer og teksteditorer lige ved hånden, uden at skulle tænke på at "indsætte Workbench" hver eneste gang man har brug for en anden diskette. Derudover kan man selvfølgelig have sin C-compiler, sin assembler eller måske sin WordPerfect liggende i Eprom, så man bare behøver at skrive navnet på programmet, og så står det på skærmen ... pronto !

How to do it

Men hvordan virker så alt dette her med "brændning" af Eprommer. Skal man holde dem over en sagte ild, eller finde svejseapperatet frem ? Nej, det er faktisk en meget simpel arbejdsgang, når der skal laves eprommer. Man har som ovenfor nævnt en Eprombrænder hæftet på siden af sin Amiga samt det rigtige software i maskinen. Vil man så f.eks. brænde sin nyeste Workbench 1.3 ned i en eprom, kan software'en pakke hele disketten sammen til nogle enkelte filer, som du herefter brænder ned i Eprommen. Selve processen foregår meget smertefrit, uden at man egentlig behøver at vide noget til de tekniske detaljer. Udover at brænde programmer, kan man også editere direkte i Eprommen, samtidig med at man kan ændre loadeadresser og alle andre parametre for programmerne. Når så selve programmet skal brændes, vælger man Eprom-størrelse samt brændehastighed, og så kører det bare.
Den medfølgende software giver adgang til at brænde en pæn liste Eprom-typer, hvilket er meget praktisk, da man ikke har brug for en 128k Eprom for at lægge sin DIR-kommando ned i den. Når det gælder brændehastigheder, er der 4 forskellige, hvor den hurtigste bliver brugt til testformål og den langsomste, når den endelige kode skal brændes. De 2 miderste er valgfrie, og man kan bruge dem, hvis man f.eks. ikke stoler helt på sin eproms kvalitet.

Det er en tysker...

Når og hvis du køber Alcomp brænderen fra Eurotrade får du en eprombrænder, et stykke udmærket software og en lille manual. Redaktionens testmanual var dog på et meget tidligt stade, så vi håber på at den endelige manual bliver både større og bedre, og evt. med nogle gode eksempler, så man ikke selv skal finde ud af det hele. En rar ting var dog, at manualen blev leveret på dansk og ikke på tysk, så allerede der slap man da over de værste forhindringer. Selve eprombrænderen lader til at være udført i

en stabil kvalitet, og er sammen med den medfølgende software et udmærket produkt. Men hvordan bruger man så disse Eprommer, når man har brændt dem, og hvor gør man af dem ?

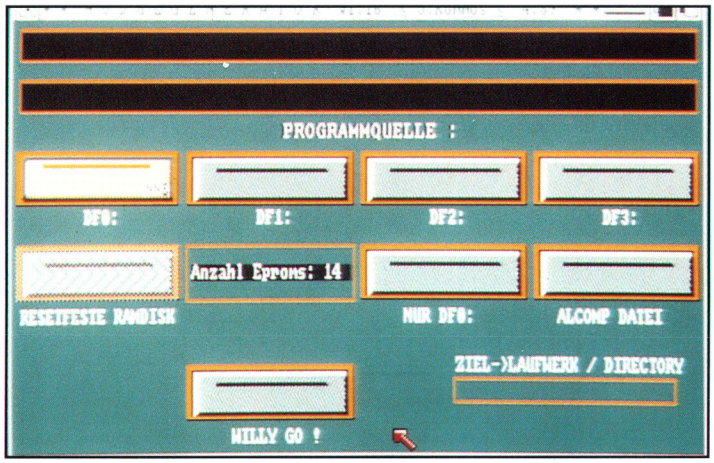
Autoboot

Når du nu har brændt en masse Eprommer, skulle du jo gerne have mulighed for at placere dem et sted, hvor computeren kan få fat på dem. Da der ikke er plads inde i Amiga'en, er det derfor nødvendigt at montere en speciel Eprombank i ekspansionporten. Her skal det nævnes, at vi i disse tider ikke er så forvænte med gennemførte busser, men med Alcomp's udstyr er det altså muligt at koble BÅDE Eprombrænder og Eprombank på Amiga'en samtidigt.

Denne Eprombank er altså et kapitel for sig, der igen rummer mange muligheder. Selve grundideen er, at man kan autoboote fra en hvilken som helst Eprom-partition og dermed opnå en boothastighed på 0 milisekunder. Det gøres på den måde, at computeren, så snart du tænder for din Amiga, straks undersøger Eprombanken, og finder den en Eprom-partition med besked på at autoboote, ja så kører den videre herfra. I banken ligger der ialt 8 partitions a' 128k, fordelt på 16 kredse af 64k.

En rar ting er, at man partout ikke behøver at fylde banken op med Eprommer (som den kvikke læser straks ville have beregnet til 1Mb), da dette ville være ekstremt dyrt. Man kan starte i det små med 2 stk. 64k kredse og dermed opnå en 128k partition, der skulle være rigeligt til at starte med. Skulle man senere få brug for mere end 1Mb, kan banken rent faktisk udvides med endnu et kort, der gør det muligt at brænde hele 2Mb software, men så kræver det altså også en velvoksen tegnedreng.

For nu at vende tilbage til autoboot, så er det rent faktisk muligt at boote fra nøjagtigt den partition ud af de 8 man ønsker. Man kan nemlig holde den venstre museknap nede mens man resetter, hvilket bringer en menu op på skærmen, hvor med musen kan vælge sin boot-partition. Det er her på sin plads at beskrive denne menu, som egentlig ikke er så specielt interessant, når det gælder udseendet, men som alligevel bør nævnes. Da menuen kom frem på



Pænt og nydeligt Layout.

skærmen første gang, var vi på redaktionen faktisk ved at gå i coma. Forestil dig den mest elendige "cracker-intro" med fejl i scrollteksten, masser af copperfarver, stjernescroll, musik sjælet fra en anden cracker-intro samt software failure hvis du stiller musen nogle forkerte steder. Det er mildest talt den mest upassende og værste gang hø vi på AI nogensinde har oplevet.

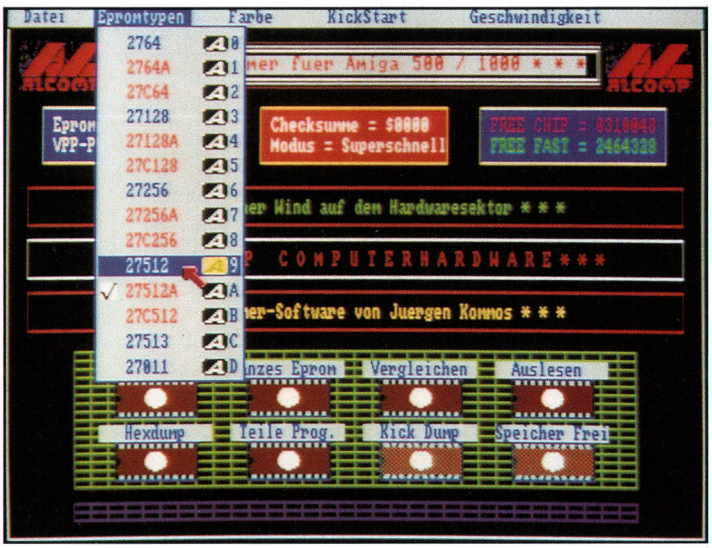
Vi snakkede med Eurotrade om sagen, og de forsikrede os om at denne menu skulle skiftes ud, medmindre Alcomp ønskede at stoppe eksporten til Danmark, så mon ikke de endelige versioner vil blive mere professionelt udført? Okay, man kan da bruge menuen, men det er MEGET deprimerende at se på denne latterlige "intro", hver gang man ønsker at boote fra en anden partition.

Direct Access

Nu er det heldigvis ikke sådan at man kun kan få adgang til den partition man booter fra. Som vi nævnte i starten, kan en Eprom sammenlignes med en lynhurtig disk med skrivebeskyttelse. Og man kan rent faktisk også lade den opføre sig præcis som en disk. Man kan give den et navn, og "åbne" den i Workbench, hvorefter ikonerne står der med en allerhe..... hastiged. Herfra kan programmerne så hentes direkte ved at klikke på dem, og det går som sagt drønende hurtigt. Også fra CLI kan man benytte alle partitions, da det jo fungerer som 8 nye 128k drev. Den eneste begrænsning er jo altså bare, at man ikke umiddelbart kan skrive til dem. Endelig er der også i banken mulighed for at montere ramkredse, og dermed opnå det samme som en ramudvidelse. 64 kb kan man ialt have at lege med, og selv om det måske ikke synes af så meget, er det dog alligevel en smart detalje, der nok skulle kunne finde anvendelse.

Teamwork

Når man nu tager disse to produkter



Ja, muligheder er der nok af.

og sætter dem sammen, hvad har man så? Er man almindelig bruger, der bare ønsker at skrive lidt tekstbehandling og tegne lidt i Deluxe Paint, har man absolut ikke noget at komme efter. Så er produkterne bedøvende uinteressante. Men arbejder man meget med sin Amiga, og er man interesseret i spændende hardware, i første omgang primært for at få at vide hvad det er, og derefter bruge det seriøst til forskellige eksperimenterende formål, ja så har man meget tilfælles med AI's redaktion og så er eprombrændere en spændende ting. Udover at kunne brænde meget brugte programmer og hele Workbench's ned i Eprommer, har man også mulighed for at brænde kickstarter. Har man en Amiga 1000 er dette specielt nyttigt, da Kickstarten som bekendt skal læses ind fra disk, så her er der altså tid at spare. Endelig er der jo også alle elektronikfreak'ene, som kan få brug for en Eprom til at styre egne konstruktioner med. I dette tilfælde kommer Amiga'en endnu engang ind i billedet med sin styrke. Alt i alt må man nok sige, at en Eprombrænder nok er noget af det mest spændende udstyr man for tiden kan købe til sin Amiga, men det varer jo nok ikke længe før der er flere mærker at vælge imellem. Det kan så kun glæde både redaktionen og læserne, da konkurrence i denne branche altid afføder bedre og billigere produkter.

For interesserede kan vi oplyse at Eprombrænderen koster 1095,- og Eprombanken 1995,-

Det kan måske umiddelbart synes værende lidt dyrt, men er man interesseret nok, kan der jo nok blive råd alligevel. Desuden har priserne inden for edb-branchen det jo med at falde i en ligeså hurtig fart som overførselshastigheder. Selve Eprommerne (som jo altså også skal til før man har glæde af systemet) koster omkring kr. 130,- for en 512k eprom.

Vi må vi konkludere, at der her er tale om et meget spændende Amigaprodukt. Hvorvidt det vil vinde den store udbredelse i Danmark er ikke godt at vide, men har man interessen for Eprommer og elektronik, bør man nok kigge lidt nærmere på Alcomp's version, der kan hvad den skal og lidt til. ●

100%
PLUS SIKKERHEDSRESERVER



BASF Maxima®
100% plus sikkerhedsreserver.

Den nye BASF diskette-generation giver dig en sikkerhed og kvalitet, der aldrig før er set.
Den nye BASF Maxima® giver ikke bare 100% sikkerhed. Den rykker desuden normerne for sikkerhedsreserverne med 50 til over 200% i de 5 afgørende parametre.



BASF

PD Special-må

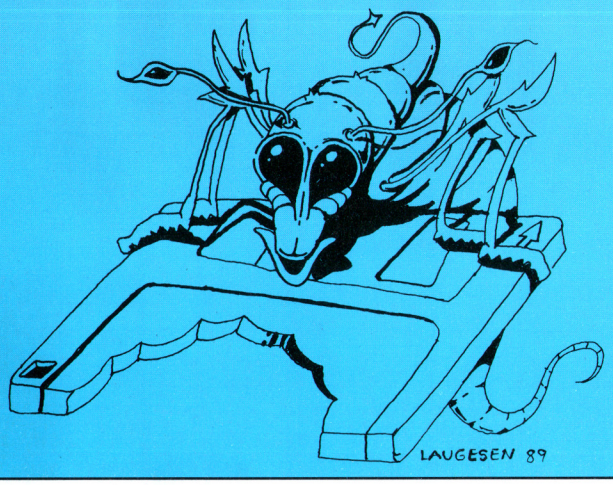
af Bo Jørgensen

Virus igen !

Vi bliver aldrig trætte af at se de spændende nyheder fra Amiga-brugere verden over. Det skulle da lige være fra de tåber, der sætter skår i glæden med deres evindelige nye virus-variationer. Kunne de da bare bruge deres evner til at fremstille gode, gedigne brugerprogrammer, spil eller andet interessant, så ville vi være nået langt.

Det meget gode program, VirusX 3.2, som ligger på vores medlemsdisk, er nu set i en ny version (VirusX 3.3). Men pas på, rygterne svirrer om at denne version skulle være endnu et produkt fra disse virus-freaks. Vi ved det ikke om det er sandt, men en snak med Steve Tibbett, der er ophavsmanden bag VirusX, kan måske afsløre dette mysterium. Forhåbentig mere om dette næste gang. Nok om virus.

Vi har en ny stribe spænd-ende PD-programmer klar. Denne gang er det udelukkende programmer fra Fish-serien det drejer sig om, og det plejer jo som bekendt at betyde kvalitet.



Disk 69 (Fish 180)

Browser:
Dette program giver mulighed for let at flytte, kopiere, og slette filer. Giver også mulighed for at "execute" programer, det være sig både CLI - og Workbenchprogrammer.

GeoTime:
Et par interessante ure, der viser jordens rotation med solens skygge enten på et lille kort eller på en globus (real-time).

GPrint:
Et sort/hvidt grafikprinterprg. til Epson kompatible printere. Med dette program er det muligt at printe grafik ud, næsten uden "takker". Et meget brugbart program. Med 2 IFF filer, der kan bruges til en testudskrift. Det er et utrolig godt program.

Jed:
En fin brugervenlig editor. Har features som word-wrap, auto-indent, newcli, alt buffer, split-window, keyboard macro, help og mere.

NoVirus:
Endnu et anti-virusprogram. Med flere "install"-muligheder, se på bootsporet, kan gemme bootsporet m.m.

RepString:
Et lille Cli-baseret program, der kan erstatte en streng i en fil med en hvilken som helst anden streng.

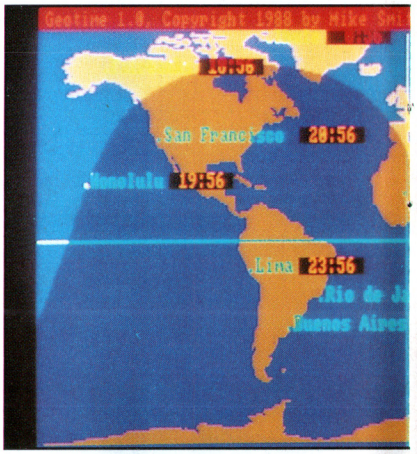
TrekTrivia:
Et program/spil, med mindelser om Star Trek. Inderholder 100 spørgsmål - flere supplerende disk kan erhverves hos forfatteren.

Disk 70 (Fish 182)

AMC:
"Amiga Message Center". Laver en scrolltekst med flerfarvet baggrund.

Edimap:
Med dette lille program kan der ændres/tilføjes i det eksisterende tastatur. Lav f.eks funktionstasterne om til "ordretaster", som starter diverse programmer op eller udfører en Cli ordre. Et meget nyttigt program.

HR136:
En IFF-fil, der viser de forskellige



Hvad er klokken i Paraguay?

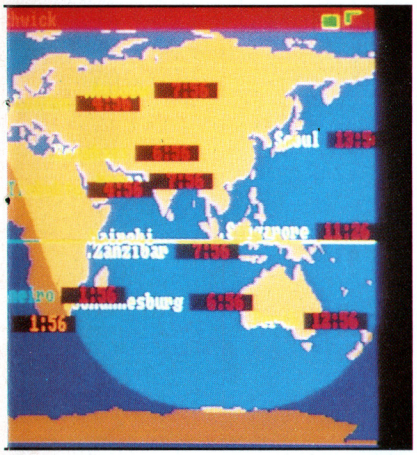


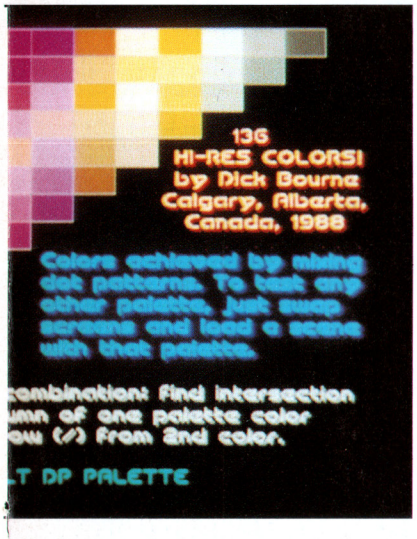
Lær om den smarte farveteknik.



MORIA - Gratis rollespil.

nedens bedste







blandinger af basisfarverne (16 stk.)
Iconmerger:
Lav nye iconer. Opbygger, ud fra to brush-filer et nyt, alternativt icon.
Sam:
Et IFF-sound afspiller med flere options.
SetFonts:
Giver mulighed for at ændre system font (bogstaver), med flere command-line options.

Disk 71 (Fish 183)

FixEd: En utility for assembler-programmører. FixFd vil læse en '.FD fil og udskrive en fil der kan blive "includ'ed".
Mklib: Endnu et eksempel på opbygningen af library.
PCQ: En Pascal-compiler.

Disk 72 (Fish 184)

BI:
Et lille program, der C-koder brush's.
CardMaker:
Opbygger spilfacader til 52 kort (kortspil).
DPS:
En demoversion af et program, der indlæser en IFF-fil og derefter gemmer den som en executeable fil (en fil, der kan startes uden først at skulle have læst det aktuelle tegneprogram ind).
MouseUtil:
Her kan der ændres på musens hastighed, uden at skulle ned i preferences.
Print:
Et lille print-utility til erstatning for :copy <filnavn> to prt: Åbner et vindue og giver informationer om navn, længde samt en statusbar, der viser (i procent) hvor meget der er færdigt.
VacBench:
Dette lille underholdende "screen hack" vil "rense" WB-skærmen når det er blevet for rodet.
World:
Et tekstadventure i stil med Infocomspillene Planetfall og Starcross.

Disk 73 (Fish 186)

A68k:
Et 68000 assembler, først skrevet i Modula-2 (i 1985), senere konverteret til C af Charlie Gibb (i 1987). Acceptere nu metacomco-compatible assembler koder og kan opbygge Amiga objects.
Cards'O'Rama:
Et simpelt spil, der minder meget om spillet memory. Udfra 32 kort grupperet i 16 par, skal de rigtige kort findes. Der kan spilles mod Amigaen eller en anden person.
Qt2:
Et sødt lille program, der fortæller tiden, på den måde, som mange mennesker faktisk gør (husk at skrue op for lyden).
SimCPM:
En CP/M simulator til Amigaen. Simulere en 8080 med en H19 terminal.

Disk 74 (187)

Diskperf:
Et disk-benckmark program, der både kører på Unix og Amiga. Kører under det nye Fast File System.
HackLite:
Mange interessante arrangementer og fornøjelig grafik.
Mackie:
Et Cli/Macro-key som PopCli, med en speciel screen blanking feature.
SetCPU:
Et program, der tillader brugeren til at undersøge og ændre forskellig parametre, relateret til CPU'ens 32 bit. Med options.

Disk 75 (188)

BootIntro: Med dette program kan der lave en "boot intro" Overskriften må være på højst 20 karakterer og selve scroll-teksten på højst 225. Gemmer den i bootsporet.
DiffDir:
Sammenligner indholdet af to forskellige skuffer (directories) og rapportere om diverse forskelle.
ExecDis:
En disassenbler til 1.2 kickstart ROM.
FastGro:
Et fraktal program, som simulerer Diffusion-Limited Aggregation (DLA), som er beskrevet i Scientific American (dec.88).
FracGen:
Et fraktal program der kan "skabe" fraktale billeder, ud fra brugerens "seeds".
MemoryClock:
Et lille, men nyttigt program, der viser størrelsen af fast ram, free chip og selvfølgelig dato/tid.
MinRexx:
Et simpelt Arexx interface, der kan "indbygges" i næsten ethvert program.
Null:
En ny dos device til erstatning for "NIL:". Til forskel for NIL: er Null en rigtig handler, hvilket gør den brugbar i situationer hvor NIL: ikke kan bruges.
TextDisplay:
Et program som "more" og "less", men fylder kun halvdelen og kan bruges til alle skærmformater (pal/ntsc, interlace/non-interlace, ect.).

Disk 76 (Fish 194)

Moria:
Et enkeltspiller Dungeon simulation. Et stort spil der kræver mindst 1 Mb hukommelse.

HOTLINE TID

mandag

14 - 16

tlf. 86 80 08 77

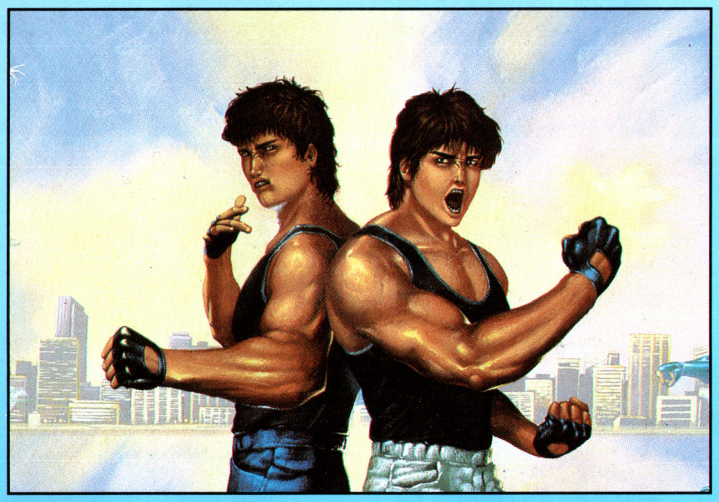
Mega Amiga Marked

Endnu engang velkommen til siden, hvor alt kan købes for næsten ingen penge. Vi har denne gang udvidet med nye titler, som nok skulle kunne falde i de flestes smag.

Dragon Ninja

Som du kan læse i anmeldelsen i dette blad, er der nogen der har kidnappet præsidenten. Uvist af hvilken grund, sendes en almindelig gut (dig) på jagt efter ham i det amerikanske undergrundsmiljø. Kan dine svulmende muskler banke ninjaer og netstrømpeklædte karatekvinder? (jeg ville personligt ikke have noget imod at gå i nærkamp med de sidstnævnte -red.) Vi tilbyder her et af de for tiden bedste karate/kampspil til Amiga.

Normalpris:
395,00 kr.
Abonnementpris:
315,00 kr.



Liminoise - Killer

Når din 2000'er truer med at lette fra bordet, burde du måske investere i en Liminoise ... Monteres på 2 minutter og dræber 75% støj.

Normalpris:
595,00 kr.
Abonnementpris:
495,00 kr.

Denaris

Læste du anmeldelsen i AI nummer 3, om hvordan dette spil faktisk er blevet udgivet 3 gange under det samme navn, fordi det er så godt, at alle vil udgive det. Vi har fået et parti hjem, og kan tilbyde dem til helt suveræne priser.

Normalpris:
349,00 kr.
Abonnementpris:
299,00 kr.

Microfiche File II

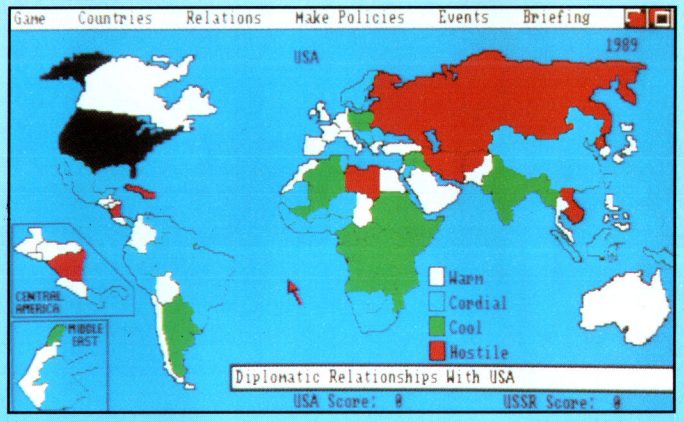
Du kender sikkert situationen... alle former for sedler med diverse navne, telefonnumre, videobånds-lister og andet flyder på dit skrivebord så du ikke kan komme til at bruge din Amiga. Med dette suveræne kartoteksprogram kan du holde orden i alle dine oplysninger, samtidig med at de kun fylder et par disketter.

Normalpris:
795,00 kr.
Abonnementpris:
495,00 kr.

Batman

Spillet, hvor du som Batman skal fange to af dine værste ærkefjender. Ocean og Special FX har lavet spillet over TV-serien, og Amiga Interface anmeldte spillet i nummer 4, hvor anmelderen bl.a. skrev: "Grafikken er om muligt endnu bedre end lyden med animationer, der ser ud som om det er tegnefilm og ikke spil"

Normalpris:
449,00 kr.
Abonnementpris:
399,00 kr.



Balance of Power

Når verdenskrisen truer og stormagterne åbner siloerne, er det på tide at tænke sig om en ekstra gang. Vi tilbyder den ultimative verdenssimulation, som selv George Bush ville kunne udløse en atomkrig på. Smæk til Gadaffi og støt Nicaragua hjemme i stuen med Balance of Power.

Normalpris:
495,00 kr.
Abonnementpris:
395,00 kr.



Battlehawks 1942

I 1942, hvor stillehavskrigen rasede og piloterne angreb hinanden med et dødsforagtende mod fra nærmest kamikaze-agtige vinkler, var der mange der døde heltedøden. Kan du overleve japanernes Zero-jagere, og bombe de fjendtlige skibe? Anmeldt i Amiga Interface nr. 4, 89.

Normalpris:
395,00 kr.
Abonnementpris:
325,00 kr.

Amiga i COMO studierne

Vi besøger de store COMO-studierne i Herning, hvor ægte lyd og dyre systemer kontrollerer indspilningerne. Se hvordan de professionelle arbejder.

Kæmpe konkurrence !

Vind dit eget lydstudie, med software, samler og synthesizer.

Alt om tekstbehandling

De 3 bedste Amiga tekstbehandlinger sættes op mod en ny teksteditor der bare kan det hele. Læs alt om det i Amiga Interface.

"Spændende grafik" fortsætter ...

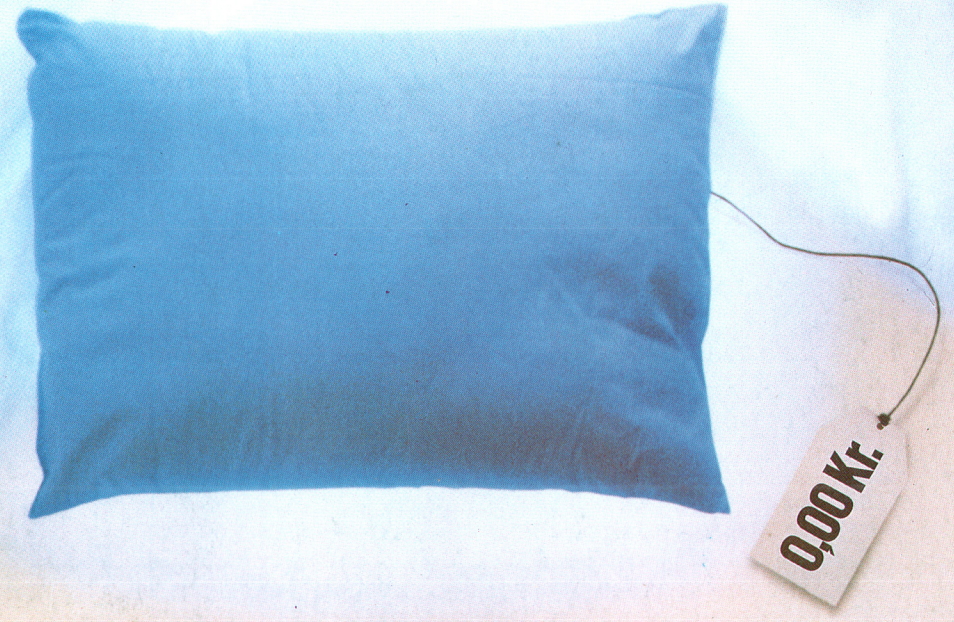
Stor artikel om digitialisering - Hvordan opstilles belysning, kamera og andet grej på bedste måde, og hvilke programmer giver de bedste resultater? Vores digitialiseringsekspert Jan Gravesen, forklarer ...

Og så selvfølgelig:

- * Hardware
- * Know-How
- * Features
- * Tips og Tricks
- * De absolut bedste spil
- * Mega-Miga Marked

Amiga Interface nr. 6 ... om ikke ret længe!

DRØMME ER GRATIS.



HOLD OP MED AT DRØMME.



AMIGA 500 - OMKRING 5.000,-

(INCL. INDBYGGET DISKETTESTATION)

DANSK TASTATUR	ÆGTE MULTI-TASKING	FLEKSIBILITET	MULIGHED FOR:	DESKTOP PUBLISHING
DANSK OPSTARTPROGRAM	FANTASTISK GRAFIK	MUSIK I STEREO	VIDEOREDIGERING	BILLEDDIGITALISERING
BRUGERVENLIGHED	ANIMATION	SYNTHEZISER	CAD	MIDI
INTUITION	4.096 FARVER	TALE	DESIGN	WORD PERFECT
MUS	HØJ OPLØSNING	TEKSTBEHANDLING	UDVIDELSE	

Commodore

Fordi fremtiden forlængst er begyndt.

KOM IND OG PRØV DRØMMECOMPUTEREN HOS DIN LOKALE COMMODORE FORHANDLER.